

动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！
TWO DIMENSIONS MGNIG
87
二次元狂热
雪解月
光盘定价 25
本手册及附属礼品为非卖品 随光盘赠送 不得单独出售
Lovelive收藏卡第七弹旗袍篇
1 全SR·UR（未觉醒&觉醒）18枚
2枚UR 样式大升级 特殊工艺闪卡制作
封面故事 SinonSama作品
4GB DVD光盘
封印解除！我的魔法少女情怀
专访半次元人气coser 凳猫猫
神佛道三家教争抑或妖怪vs人间
热闹幻想乡的永恒主题，力量平衡
寻访舰娘们生活战斗过的地方
提督手记杂学：镇守府篇I
东京橙色列车幻想
中央线沿线圣地巡礼之旅（上）
孩子、悬疑与人情的完美结合
浅谈三部敬和『只有我不存在的城市』
请问您今天要来点“黄金拼图”吗？
代表四格漫画界“颜值”的原悠衣和Koi（中）
“忠臣藏46+1”光环下的硬派Galgame
inre社冬日新作『僕はキミだけを見つめる』
3 天朝原创同人海报x2
『凭物语』海报x1
『无彩限的怪灵世界』海报x1
4 高坂穗乃果全身纸模
Gut~Gut~
我跟你说推理，你跟我讲哲学
从『全部成为F』谈“票房毒药”森博嗣
惯例的榜单与故事的故事
2015年年度轻小说盘点
2 秘书舰 欧根
透明亚克力 水晶桌面立板
掌上圣杯战争，你准备好了么？
『Fate/Grand Order』新手英灵选择


2015 YEARBOOKS
GALGAME年鉴
制作开始！
尽情期待！

二次元狂热



本期封面作者：SinonSama
本期封底作者：小卡

二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行：白石
编辑：稗田、小黑、如月千华、古落
美术：塔里、小茧

微博：http://weibo.com/2dmania
白石：http://weibo.com/1171696253
稗田：http://weibo.com/vonglaz
如月千华：http://weibo.com/kidhisame
信箱： jediliao@163.com

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力~





*标◎的内容收录在光盘中
请对照观看

Contents

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@163.com 或 2dmacg@sina.com（不用按格式填也可以哟～）
2，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，给我们留言。



先要祝『二次元狂热』的各位读者新春快乐咯！ 2DM 创刊到现在也已经过了 7 年，衷心感谢大家能一直陪我们走到现在。新的一年，无论是工作、学业还是身体健康，大家加油吧～

去年一年里我们看到了很多投资者选择了二次元相关产业，今后二次元文化的受众也一定会越来越大。让更多人感受到 ACG 的魅力，是我们希望看到的，也是我们创立这本杂志的初衷。无论将来如何，不忘初心，牢记这份实实在在的爱。





88 期封面作者：阿司匹林大白兔（出自《小马 pony》全豆腐咖喱出品）
88 期封底作者：受苑（出自《Dという装甲》工坊 Sakakiworkshop 出品）

［编辑部安利屋］



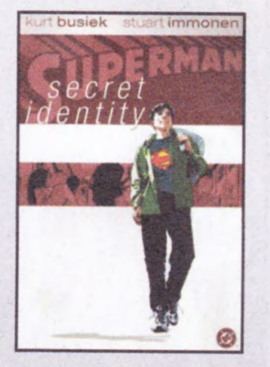
『セカイ魔王』(世界魔王)

作者：双見酔



稗田

本期强烈安利的是当季泡面番『魔法少女什么的已经够了啦』的原作作者双见醉老师已经完结的另一部作品——『世界魔王』。和“魔法少女已经够了”相近，本作中的主角们也是超级有常识派，对魔幻和日常结合的部分非常自然的吐槽，经常教人不由得赞叹。作者用四格节奏和清新的画风将故事缓缓铺陈开来，失去记忆的娇小银发美少女魔王和脱线的超没用平民勇者，能给世界掀起怎样的波澜，还请大家到漫画中一探究竟。



『Superman -Secret Identity-』(超人 秘密身份)

作者：DC Comics



白石

带大家换换口味（并不需要）。虽然属于超人系列，但这套漫画并没有激烈的打斗，也没有强力的反派，整体上是一部安静的作品。漫画并不长，故事也不复杂，主要讲述的是这个平行宇宙的超人对自身的思考。自己的安宁生活和家人的安全才是对这个克拉克来说最重要的事。故事最后当看到老年的克拉克在天空中静静地看日落时，不禁引发读者对人生的感悟。此外，如果这本温柔的漫画能让大家对美漫的一贯印象有所改观，也算一个它的意义所在吧。

［官方网店将不定期开展『满就送』活动］

看到右页的抱枕宣传是不是很心动呢？关注我们的官方微博的『买满 200 元直接送抱枕套』活动信息，就可以有机会免费获得由「绝对萌域」或「尚萌」提供的等身 2WT 高质量精美原创图案抱枕套！数量有限，手快有，手慢无！



二次元狂热周边购买

［回函抽奖活动］



锵锵！本期由新年新气象的河蟹子抽出的中奖者为 Tamaria 同学，恭喜！请回复我们的邮箱以便及时寄出奖品～今后我们还会不定期举办回函抽奖活动，希望得到编辑部送出的奖品的各位请多多关注哦～

也欢迎大家通过以下方式与我们互动哦～
QQ 群：234680289
微博：http://weibo.com/2dmania
微信公众号：二次元狂热

［寄语选登］

施跃　来自未知

在这悲哀的世界，二次元已成为现充交友的工具，学校漫影社全是现充炸弹，我已经报警了！还有这期小马你乱入什么，居然还有你的本子。

：『原本以为是充满死宅气味的现代视觉文化研究会结果加入后发现大家全是现充于是我便报了警』，嗯，大学社团就是这样。
至于小马的本子，又有什么奇怪的，你们看左上的下期封面预告……

黄诗迪　甘肃省白银市

这里是一直都坚持买 2DM 的忠实粉丝一枚！哎呀哎呀，这几期新增加了编辑安利屋漫画推荐，感觉和各位小编们的距离又拉近了……一点点哒。~(～￣▽￣)～其实一直都在脑补编辑部里每天上演的没羞没臊的日常（≧∀≦）ゞ啥时候能够把这些私生活爆料（泥垢！）多多放在杂志上就好啦！

：其实编辑部每天除了（污）就是（污），真的爆料就不能上市了 XD 不过这里有军宅，有球迷，有健身白痴，有美食达人，有作死小

能手……所以就算除了二次元的话题外依然很欢乐。也欢迎帝都的各位有空来勾搭哦~（如果找得到我们 w）

ハジマリの終わり　常州市
第一次写回函，不知为啥感觉有些羞涩。每一期都有仔细阅读杂志上的各类文章，不得不感叹 2DM 的高端专业定位让我很多地方都看得不明觉厉（pia 飞……最佩服完蛋了的国王大大，感觉每次都能看到好几篇文都是他写的，很好奇如此强大的码字力是怎样炼成的 = =
嘛嘛，说实话我也想给 2DM 投投稿什么的……不过怕自己水平不够就放弃了 orz 还是多看动画打黄油比较实际（咦）

：其实大家对国王的码字能力都很佩服，但随着年龄的增长，写文的效率是会有所衰减的（完蛋了的国王：人家才没老！）。一切从动笔开始吧，如果不开始动笔心中有再多想法也无法成文。如果想投稿不妨先写写试试咯，各位编辑也愿意为各位提供建议，和大家一同成长。

［勘误］

上期刊登的『圣地巡礼中的铁路旅行与省钱大作战（下）』一文的若干错漏。卧铺列车“北斗星”因为将要通车的北海道新干线“让路”而已于 2015 年停运，“CASSIOPEIA” 和 “薄暮特快列车”也将在 2016 年 3 月开出最后一班后停运。行驶于东京站与热海站区间段的新干线 KODAMA 和 HIKARI 因属于 JR 东海道，超出 JR 东日本 PASS 使用范围，故从东京到伊豆半岛最省钱的方式是直接乘坐“舞女号”（JR 东日本 PASS 仍可使用）或使用东京广域周游券，后者在 2015 年 11 月 19 日正式发售，3 日券的售价为 1 万日元，颇具性价比，笔者在本期的圣地巡礼中已有介绍。另『RAIL WAR!』动画中出现的应为经过改装的 185 系“舞女号”而非 251 系的“超级视野舞女号”。笔者在此表示歉意，并感谢读者逆熵君的指正。











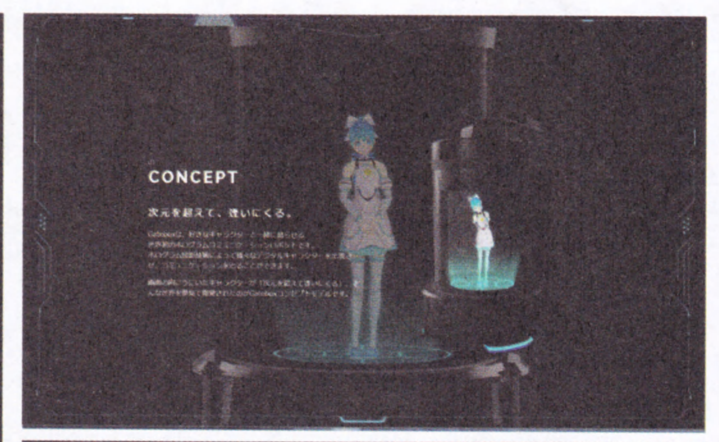
东条希新品手办

出品：Alter　价格：15800 日元

『LoveLive』中擅长占卜、我行我素的东条希，这次的造型出自游戏中的“旗袍篇”（哪里像旗袍了）卡面。睁一只闭一只眼睛的表情很有挑逗性，希饱满的身材曲线也在跃动的舞蹈动作中得到了更大程度的展现。手臂上弧形的缎带增加了整体的跃动感，裙褶和身上的装饰也都有被细致地再现，服装的透明感、色彩和衣服上纹样的还原让这款手办整体十分华丽。预定 6 月发售。

宅收藏



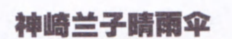




究极死宅福利 全息管家 Gatebox

出品：vinclu　价格：约 10 万日元

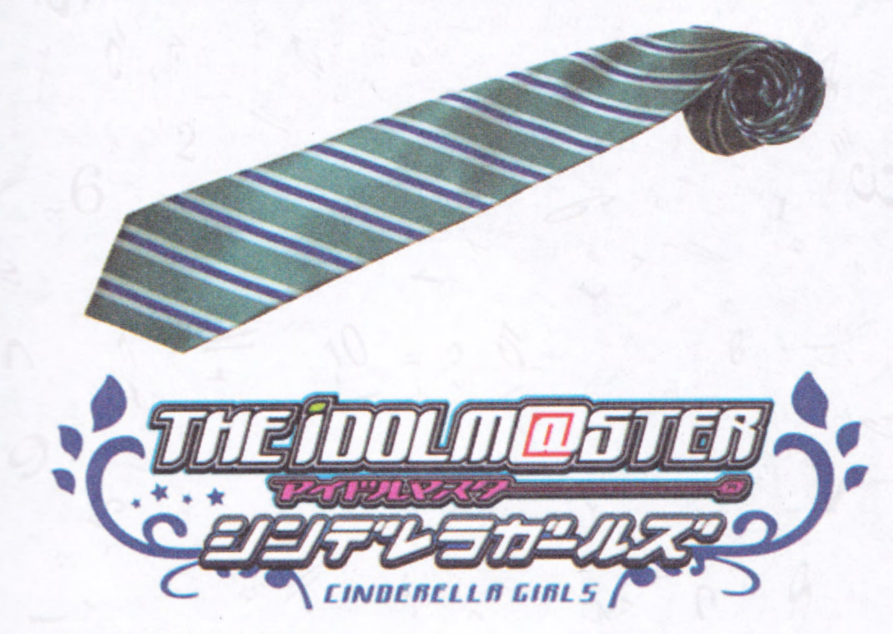
真正打破次元壁的产品，专为阿宅定制的全息机器人管家——Gatebox。使用了尖端的全息成像技术，让这款智能助手可以塑造出一个全息的人物形象“逢妻光”，从 Demo 视频看来她可以早晨喊你起床，下班回家迎接你，和其他智能设备进行通信，并培养和主人的行动模式，处理家中琐事。其角色设定由『Love Plus』的箕星太朗担当。产品计划于今年 7 月开始 9000 万日元的众筹，顺利的话最快秋季便可开放预购。



偶像大师涉谷凛印象领带

出品：BNEI　参考价格：4860 日元

漂亮的黑发和制服装扮，冷静而有现代风格的气质，这样的涉谷凛是『偶像大师 灰姑娘女孩』中少有的常识性角色，怎么也让人讨厌不起来。这条领带以涉谷凛的风格为印象设计，冷色调给人像凛一般孤高冷静的气质。



神崎兰子晴雨伞

出品：Lumiebre　价格：9612 日元

『偶像大师 灰姑娘女孩』里中二担当神崎兰子的拱形洋伞商品，从伞柄伞面到整体曲线的设计都还原了作品中的造型。带有防水加工，晴雨两用，不仅可以作为 Cos 道具，日常携带也非常合适。顺便 Lumiebre 这个专业的洋伞厂还生产其他各种造型漂亮的洋伞，洛丽塔爱好者的朋友一定会喜欢，当然价格都不便宜啦。



世界首创水陆两用抱枕

出品：Frontier Works　价格：9980 日元

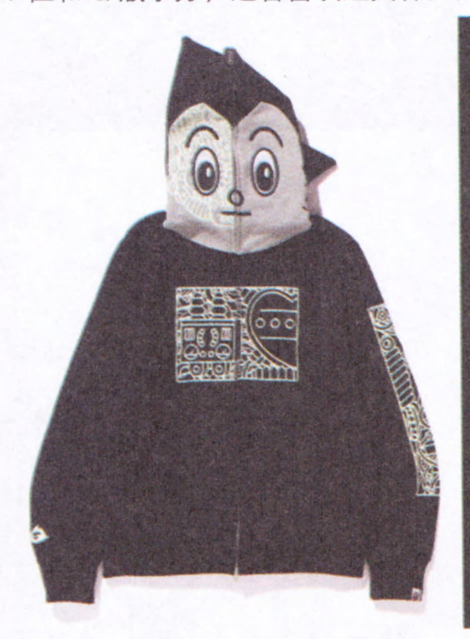
这款从设定创意上相当惊世骇俗的抱枕是为了纪念 Frontier Works 和角川书店联合推出的文艺小说品牌“MF BOOKS”创刊两周年而特别制作的限量版纪念商品。顾名思义，该抱枕最大的特点就是“防水”，可以抱在水里使用，甚至还能承受 40℃的水温。抱枕套上所采用的人物绘是为轻小说『无职转生』配制插画的绘师シロタカ所画的女主角新图，同时还附带有小说作者理不尽な孫の手特别写下的短篇故事卡纸。全球限量 100 个，预定 2016 年 2 月下旬发货。

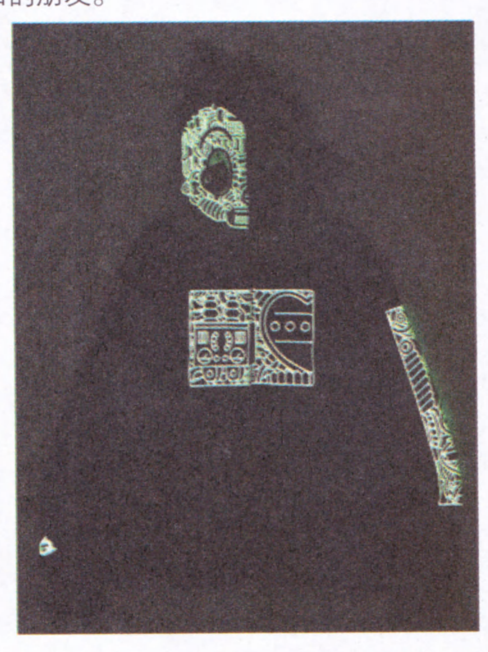


阿童木荧光外套

出品：BAPE　价格：20000 日元

让你变身阿童木的休闲外套。兜帽、前襟和袖子上的图案源于阿童木的内部构造，夜光材质在暗处会发出绿色荧光。比较别致（蠢）的是，将兜帽的拉链完全闭合能够还原阿童木的头部造型，包括发型在内……当然，不想走路撞到电线杆的话还是不要这么玩。同时发售的还有多款阿童木主题的 T 恤和 Q 版手办，适合喜欢经典怀旧的朋友。

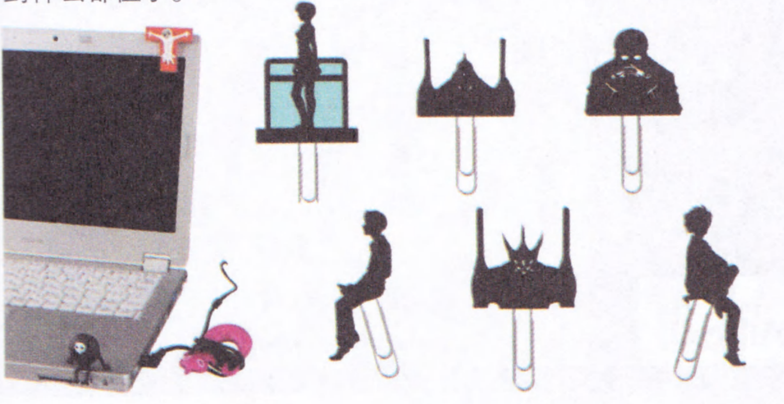


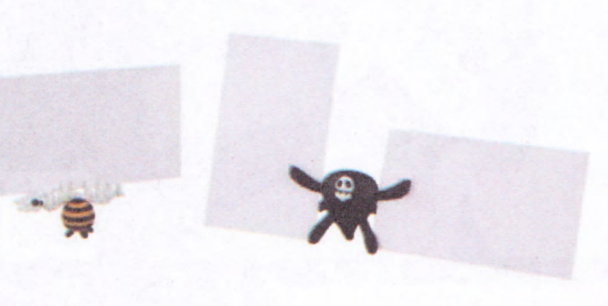


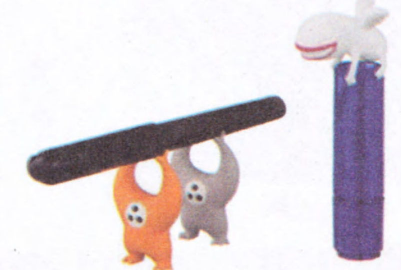
EVA 系列最新一番赏

出品：Banpresto　价格：620 日元

今年 2 月开出的 EVA 一番赏，但这里要介绍的并非相对比较难中的 ABCD 赏。末位的 G 赏和 H 赏同样是让人心情愉快的小玩意，无论设计创意还是实用性都非常不错。看着这些可爱的小使徒造型的小摆件，是不是觉得抽到什么都值了。







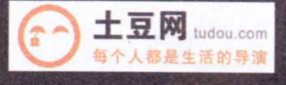
■文/windchaos ■责编/稗田 ■美编/塔里

无彩限的怪灵世界

在缺席了去年10月的新番之后，本季的『无彩限的怪灵世界』展现了京阿尼无限的可能性。从第一话女主川神舞乳摇的剧情看来势必要接替『甘城光辉』的五十铃成为新一代薄本女王。『无彩限』的剧情讲述了主角们与幻影战斗的故事，乍一看又是一部『境界的彼方』式的故事，不过这次京阿尼在卖肉方面下足了功夫，揉胸、洗澡、舔手指等各种杀必死桥段，以及充满个性的角色们，使得一经播出就成为了本季话题作品。

Staff:
原作：秦野宗一郎
监督：石原立也
系列构成：志茂文彦
动画制作：京都动画

Cast:
一条晴彦：下野紘
露露：田所梓
川神舞：上坂堇
和泉玲奈：早见沙织



昭和元禄落语心中

落语题材容易让人想起之前的『女子落』，不过本作是一部十分严谨的时代剧。以昭和时代为背景讲述了几代人之间对于落语这门艺术的传承，故事叙述娓娓道来，人物间的关系不断吸引着观众继续观看。故事中穿插的落语部分，在声优的演绎下让人屏气凝神，让人感叹这样一部漫画能够动画化实在是太好了。关智一、石田彰、林原惠这样的大牌声优组合讲起落语来实在太吸引人，同时林原女王还演唱了本作的主题曲，对于声控来说本作实在是福利满满。

Staff:
原作：云田はるこ
监督：畠山 守
动画制作：STUDIO DEEN

Cast:
与太郎：关智一
有乐亭八云（菊比古）：石田彰
助六：山寺宏一
小夏：小林优
美代吉：林原惠

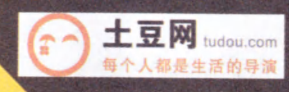
疾走王子

由轻小说改编的运动番，也是MADHOUSE在『钻石王牌』之后再度涉足运动向的题材。继『花舞少女』与『游戏人生』之后，在本作中"疯人院"继续采用了大胆的色彩配色，给真实系跑酷题材的本作带来了一分异界色彩。相较色彩设计，『疾走王子』的剧情与人设只能算不过不失。本作最大的亮点在于比赛部分，跑酷的画面充满运动感又时髦，作为本季少有的运动番可以尝试一下。

Staff:
原作、企划、设计：曾我部修司
原作角色设计：ののかなこ
系列构成：岸本卓
动画制作：MADHOUSE

Cast:
八神陆：木村良平
藤原尊：冈本信彦
樱井奈奈：花泽香菜
小日向穗积：小野贤章
支仓希斯：小野大辅





少女们向荒野进发

由タカヒロ企划田中罗密欧撰写剧本的跨游戏与动画的企划，虽然同样是制作Galgame的题材，与丸户在『路人女主』的党战侧重不同，『少女荒野』更注重对于业界的揭露。只是相比游戏公布的试玩版剧情，动画中由于篇幅的关系对于业界的吐槽略去了很多，而且动画的画面也无法还原松龙的人设以及原作的CG。游戏发售日定于动画完结的第二天并且承接动画的校园篇讲述主角毕业后进入业界的故事，相信那才是罗密欧对于业界黑暗揭发的开始。

Staff:
原作：タカヒロ
原作剧本：田中ロミオ
角色原案：松竜
监督：佐藤卓哉
动画制作：project No.9

Cast:
黑田砂雪：千菅春香
小早川夕夏：花泽香菜
安东テルハ：明坂聪美
结城うぐいす：佐藤聪美





告诉我！辣妹子酱

本作的另一个译名叫做『百无禁忌！女子高中生私房话』，而故事中聊的话题都是"年轻女生菊花会不会长毛"、"眉毛浓度和O毛浓度有没有关系"这样的女生私房话题。虽然讨论看上去很污，其实都是一本正经的保健体育话题。论黄段子没有黄段子学生会有趣，也没有『变研』这般变态，不过作为一部8分钟的泡面番每周听听辣妹子酱讲讲女生的私房话也没什么不好的。恩，追这部的肯定都是死宅。

Staff:

原作：铃木健也

监督、系列构成：川口敬一郎

角色设计：藤崎贤二

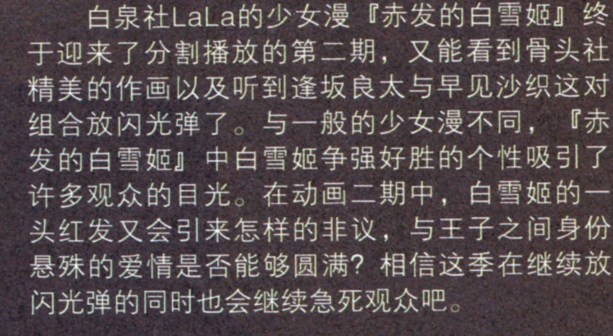
动画制作：feel.

Cast:

辣妹子：和气杏未

大小姐：高桥未奈美

赤发的白雪姬2期



白泉社LaLa的少女漫『赤发的白雪姬』终于迎来了分割播放的第二期，又能看到骨头社精美的作画以及听到逢坂良太与早见沙织这对组合放闪光弹了。与一般的少女漫不同，『赤发的白雪姬』中白雪姬争强好胜的个性吸引了许多观众的目光。在动画二期中，白雪姬的一头红发又会引来怎样的非议，与王子之间身份悬殊的爱情是否能够圆满？相信这季在继续放闪光弹的同时也会继续急死观众吧。

Staff:

原作：あきづき空太

监督：安藤真裕

音乐：大岛满

动画制作：bones

Cast:

桀：逢坂良太

白雪：早见沙织

拉翼：福山润

巳早：丰永利行





阿松2期

昭和时代的搞笑漫画『小松君』借由『银魂』监督藤田阳一第三度动画化之后，便引发了热潮，并一口气公布了动画的第2期，又能继续欣赏性格迥异的六胞胎之间的日常搞笑物语了。虽然『阿松』表面上是搞笑动画，若要细细品味其中一些剧情却发现不断在揭露一些阴暗面让人笑不起来。豪华的声优阵容也是本作的一大看点，同时也是『阿松』在腐女中流行的原因。相信随着2期的开播，大多数观众都已经能分清6个角色的区别了吧。

Staff:

原作：赤冢不二夫

监督：藤田阳一

动画制作：studioぴえろ

Cast:

松野阿松：樱井孝宏

松野唐松：中村悠一

松野轻松：神谷浩史

松野一松：福山润

松野十四松：小野大辅

松野末松：入野自由



极速老师2期

某超音速的黄色章鱼在改译为『极速老师』之后归来，依旧是熟悉的岸诚二+上江洲诚的组合，以及幽默不失燃度的热血教师风格。承接上一期结尾的修学旅行篇之后，故事终于回归了学校的日常，随着新学期的展开，对于极速老师的悬赏更加白热化。二期开头就加入了恋爱元素试图对角色进行配对，使得人数众多的E班角色形象更加饱满。在新学期中升级了的学生们能否战胜黄老师让我们拭目以待。

Staff:

原作：松井优征

监督：岸诚二

脚本：上江洲诚

动画制作：Lerche

Cast:

杀老师：福山润

乌间惟臣：杉田智和

伊莉娜・叶拉维琪：伊藤静

几贝悠马：逢坂良太





各位拿到这期杂志的时候应该已经是春节了吧，先祝各位新春愉快心想事成抽到自己想抽的卡。在春节期间无论是春运还是走亲访友，打发无聊时间的时候手游总是最好的选择之一。如果各位还没有心仪的手游的话，赶紧来看一下本期的推荐吧。

■ 文 / windchaos ■ 责编 / 白石 ■ 美编 / 塔里

临时女友（音）

游戏原名：ガールフレンド (♪)
游戏平台：iOS/Android
游戏类型：音乐养成
开发厂商：cyberagent inc
收费方式：道具收费
官网下载：http://lp.gf-music.amebagames.com/

MOBILEGAME


iOS


Android





之前『临时女友』动画化的时候笔者曾单独写了一篇介绍了这个系列的文字，这部以声优为卖点的页游在移植手游并动画化之后，终于又推出了手机版的音游，并且一上线就刷新了一项纪录——上线就维护时间最长的记录……

与各类偶像类音游一样，『临时女友（音）』最大的卖点莫过于各类充满个性的角色以及大牌声优们，在这次的游戏中不仅女主所在的圣樱学园的角色们悉数登场，凤歌院高校以及升星高校也有登场。

游戏的音游部分感觉像是『灰姑娘女孩』与『LoveLive!』的结合体，音游部分的画面与『灰姑娘女孩』十分接近，在3D演出的同时也可以根据手机机能切换成2D效果。游玩时则更接近『LoveLive!』，音符从画面中间出现只有单击和长按两种，不同的在于达到一定分数后画面中间会出现一个水晶球反复滑动可提升分数。

另外值得一提的是本作的编成与育成模式，在游戏开头玩家可以选一张CENTER卡，并



且在游戏过程中随着等级的提升会解锁更多的CENTER卡，目前所有的歌都是SOLO音游模式只出现CENTER一个角色，编成时别的卡牌仅影响分数和技能，不过在编成中还能获得服装卡牌，音游模式中根据编成的服装角色的登场造型也会产生改变。此外，服装还影响分数和各种技能，当然服装卡也是要抽的。

游戏的育成模式玩过前作『临时女友』的玩家一定相当熟悉，与别的卡牌游戏最大的不同在于『临时女友』的进展系统，进展类似于一般卡牌中的觉醒，进展通过合成相同的卡牌共有四个等级，每个进展程度卡面均会发生变化，如同进展的字面意义一样能够看到一步步与角色之间的关系进展。此外，与角色的好感度达到最高之后还会解锁每个角色的个人剧情，当然除了个人剧情外还有主线剧情。『临时女友』系列主线剧情的人际关系一直都是非常值得一看的。

目前音游部分仅公布了7首歌曲，演唱的声优分别是早见沙织、小仓唯、佐藤聪美、田村由加莉、丹下樱、高垣彩阳、户松遥，与黑白小姐的联动也在进行中。截止截稿时游戏玩家已经突破200W，相信歌曲列表还会不断增加。即便是上线即维护的最长时间记录保持者，面对如此豪华的阵容就算没接触过这个系列也值得一试。



选择感染者 WIXOSS

游戏原名：
selector battle with WIXOSS
游戏平台：iOS/Android
游戏类型：卡牌 RPG
开发厂商：株式会社スカイリンク
收费方式：道具收费
官网下载：
https://selector-app.com/

MOBILEGAME


iOS


Android



著名的卡牌游戏 WIXOSS 系列在冈田妈的脚本下被改编成一个超贵圈真乱的故事之后，让不玩卡牌游戏的人也了解了这个系列。不过这次介绍的手游并非卡牌游戏，而且披着卡牌外衣的塔防游戏。

游戏继承了 WIXOSS 的世界观并采用了原创的故事与主角，讲述了新的主角在被选中之后开始了战斗的故事，并且动画中的角色也都会一一登场。游戏的战斗模式看似卡牌其实更像塔防游戏，在战斗过程中玩家的 WP 不断增加，玩家可以即时使用卡牌召唤角色进行战斗，不同的角色卡牌有不同的能力与职业之分，并且召唤消耗的 WP 点数也不同。除了角色卡牌外还有各类加攻防能力的卡牌，直接拖拽到要使用的角色身上使用，此外还有各种消耗大量 WP、有着一发逆转战局功效的技能卡。



在战斗中如何根据 WP 的剩余点数合理召唤角色并使用卡牌，是游戏胜败的关键，当然在游戏战斗前对于自己手头卡牌的配置是否合理也极大程度影响了战斗的成败，从这点上讲本作还是很像卡牌游戏的。当然，好的卡牌都是要氪金抽卡来获得的。

作为『选择感染者』动画改编的手游，对于无法玩到 WIXOSS 正统卡牌游戏的国内玩家来说，尝试下这款手游或许也是个不错的选择。

猫田

游戏原名：ねこばたけ
游戏平台：iOS/Android
游戏类型：经营养成
开发厂商：Clover Lab
收费方式：道具收费
游戏官网：http://cloverlab.jp/service/service07/

MOBILEGAME


iOS

Android



出品过『悠闲世界树』系列的 Clover Lab 最近又出了一款放置类种植猫咪的游戏『猫田』，笔者在最近去过猫咪咖啡厅之后被喵星人萌的不要不要的，正好这期就来介绍一下这款种植猫咪的游戏吧。





『猫田』的玩法同绝大多数种植类放置游戏一样，玩家在土壤上播撒下种子，一段时间之后就可以种植出各种可爱的猫咪了。游戏中有各种不同的种子，每个种子能栽培出的猫咪也各不相同，点击右下角的种子制作，可以制作出各种不同的种子。种子设施用金币升级后获得稀有种子的概率会大大提升，此外光的设施升级后可以提升新品种猫咪的出现率，而水的设施可以提升种子的成长速度。

游戏目前共有 50 种喵咪可供收集，不过如果猫咪种植出来后长时间不收获的话就会变成第 99 号猫咪。种植出的猫咪自动兑换成金币，金币除了用于升级之外还能购买房间中的各种设施。看着房间内的设施与猫咪种类随着时间的推移变得越来越丰富，让人觉得十分有成就感呢。游戏中可以直接对房间进行拍照并分享到各类社交平台，对于喵星人来说分享自己的猫咪小屋给别人也是一件十分有趣的事情。▲

■文／如月千华 ■责编／稗田、白石 ■美编／小茧

风车社拿手的魔女题材再登场！

INFO

游戏名：ウィザーズコンプレックス
中文暂译：男巫控
出品：Windmill Oasis
原画：こ～ちゃ、成瀬未亜（SD 原画）
剧本：近江谷宥、元長柾木
音乐：ElementsGarden、Ecnemuse
发售日：2016 年 3 月 25 日



在这个世界上，拥有魔法之力的女性——通称“魔女”的存在已经成为公开的事实。魔法也已经融入人们的日常生活，“只有女性才能使用魔法”也成为世界常识的一部分。然而如今，却有一个少年颠覆了这一常识——

故事的主人公，人畜无害的老好人东云苍被确认是世界上唯一一个拥有魔力的男性，这另世界闻名的魔女学校威玛利亚对他产生了兴趣，并让他转学来到了故事的舞台，同时也是玛利亚亲任校长的魔女育成机关——国立御久仁学园。

在这座学校里，存在着两座高塔和两个学生会：由日本国内学生组成并管理的东学舍塔学生会和海外学生组成的西学舍塔学生会。作为学校里唯一的男生开始了学校生活的苍，最初怀抱的担心很快就被周围的环境所化解，正打算和刚刚交上的朋友开始开朗快活的校园生活的时候，他突然被半强制的加入了东学舍塔学生会，并被迫参加被称为“魔法学生会大赛”的学生会审查会。

这场大会中，两个学生会将分别派出代表，通过各种各样的竞技活动，赌上塔的威信展开对决。可是这时候苍却不得不面对更大的问题：他虽然说拥有魔力，但却十分微量，连魔法都无法使用，而且是不含属性的无色魔力。

即便如此，赶鸭子上架的苍还是不得不在这周围都是魔女的学院里，硬着头皮开始了他的恋爱和奋斗的生活。



Character

竜胆 穂乃香
Rindo Honoka

CV:春乃いろは

所属：东学舍塔1年1组
国籍：日本
身高：158cm
三围：B88（F）/ W56/ H85



东塔学生会的新学生会长。

火焰的魔女，别说在御久仁学园，哪怕在全世界范围内的同龄人中间，她也算是拥有顶级才能的名人。母亲是欧洲名门魔女一族的后裔，而父亲则是世界著名的实业家，从身份和血统来说都是完美的大小姐魔女。

表里如一，性格开朗温柔，十分友好，是个能让周围人都挂上笑容的太阳一般的少女。以“真美好！”为口癖，经常为各种事情而感动。由于出身深闺大院，有些不谙世事，关于恋爱方面还幻想着白马王子，十分纯洁。

在前任学生会长冰室舞生的动员和劝说下，她接任了学生会长的职位。尽管对学生会的生活还有些不适应，但凭借她积极努力的劲头，各种难题都逐一解决。

她的火属性魔法与一般意义上的喷火或者搓火球不同，而是通过自己的意念，将火焰具现化出来。强大的魔力使得她像一个火焰的生命体一般。

爱丽丝・赖因费尔特
Iris Reinfeldt

CV:小鸟居夕花

ウィザーズコンプレックス
Wizards Complex
© Windmill/ARES In

所属：西学舍塔 1年A组
国籍：瑞典
身高：161cm
三围：B80（C）/ W54/ H84

西塔学生会的新学生会长，同时还是学校的校长玛利亚・赖因费尔特的独生女。光属性魔法的使用者。能够自由使用光的力量，其潜力甚至在世界权威的母亲玛利亚之上。

这年春天来到日本留学，寄住在主人公苍的家里。

极度怕生，性格十分内向，无法融入学校生活，经常一个人独处。不过她也知道自己过于消极的性格需要改善，很努力地想要为自己最喜欢的妈妈争光。

前任学生会长夏莉菈强行把会长职位推到她的身上，她无奈之下只好接受。面对学生会个性强烈的成员们，每天都十分烦恼。

由于与苍生活在同一屋檐下，两人接触的机会很多，她在家里经常帮着做家务事。



真名鹤一叶

Manaduru Kazuha

CV:花園めい

东塔学生会的新成员，担任书记一职。喜好古流剑术的现代武士少女。风之魔女，凭借在剑术修行中培养的集中力，对魔法的控制能力在学校里无人能出其右。

虽然外表看起来给人气势凌人的感觉，但实际上意外地好打交道，笑容十分爽朗，仿佛是清风一般感觉的少女。而且，她的兴趣竟然是制作人偶，还会给人偶取名。

她是竜胆穗乃香的青梅竹马，两人把对方都看做了最好的朋友，羁绊十分深厚。在穗乃香进入学生会之后，她也当上了书记，为了能够保护好穗乃香而格外卖力。

所属：东学舍塔 1年1组

国籍：日本

身高：165cm

三围：B87（E）/ W58/ H87

神乐坂鸣

Kagurazaka Mei

CV:桜乃ひよ

ウィザーズ・コンプレックス
Wizards Complex
© Windmill/ARES Inc.

东塔学生会的新成员，职务是会计。自称呼风唤雨的天才GAMER。

沉迷于风靡全世界的对战格斗游戏『Witch's Garden』，实力高强，被选为了日本代表选手。

她是雷之魔女，作为魔女的实力在集合了世界各地的才女的御久仁学园里，只能算平均水平。因为集中力不足，在魔法实践中经常发生魔法失控，不过她却说自己可以靠游戏过日子，并不放在心上。总的来说，是一个对自己的兴趣和感情十分坦率，身体比头脑先行动的闪电般的少女。

她在学校里的目标原本是建立游戏部，却被前任会长哄骗着加入了学生会。于是便擅自把学生会活动室成为“游戏部（暂定）”，把自己的电视和游戏机都带了进来。自然而然，学生会的工作一直很敷衍，经常被一叶教训得很惨。

所属：东学舍塔 1年1组

国籍：日本

身高：145cm

三围：B68（AA）/ W52/ H76

配角



冰室 舞生 Himura Mao

CV:ヒマリ

所属：东学舍塔 3年1组
国籍：日本
身高：158cm
三围：B92（G）/ W58/ H88

东塔学生会前任会长。被誉为“学院最强”的冰之魔女，在去年的魔法大战里完胜西塔学生会之后，便有了“魔王”的称号。

很少表露感情，总是以平淡机械的语调说话，是个仿佛坚冰一般的少女。在充满神秘色彩的同时，她经常也会使出强硬而夸张的手段，让人捉摸不透。坚持新的学生会由一年级新人来组织便是很有她个人风格的主张。



梅丽莎·马斯坦古 Melissa Mustang

CV:あじ秋刀魚

所属：西学舍塔 1年A组
国籍：美国
身高：156cm
三围：B86（E）/ W56/ H84

西塔学生会的新成员，职位是书记。从美国远道而来的留学生，能够将自己的魔力变换成铁的“铁”之魔女。擅长截拳道。她本人比起魔女方面，更重视作为武道家的成长。来到日本留学的理由是为了能够和更强的魔女战斗。性格极端粗枝大叶，不拘小节。面对比自己强的对手立刻会提出挑战，面对比自己弱的人则会居高临下地藐视对方。



达吉雅娜·M·帕夫洛娃 Tatyana · M · Pavlova

CV:霜月ひとみ

所属：西学舍塔 1年A组
国籍：俄罗斯
身高：160cm
三围：B80（B）/ W56/ H84

西塔学生会的新成员，职位是会计。来自俄罗斯的留学生，暗之魔女。深受日本御宅文化的感染，来到日本的根本原因也在于此。

阴气沉沉，很少说话，课间时间不是无声无息的消失，就是装睡度过。没有朋友。

游戏的实力在鸣之上，去年『Witch's Garden』世界大会的优胜者，现在作为经营着游戏品牌的程序员暗自展开着活动。



夏莉珐·茹珊娜 Sharifa · Rukhshana

CV:御苑生メイ

所属：西学舍塔 3年A组
国籍：马来西亚
身高：168cm
三围：B96（H）/ W58/ H90

西塔学生会的前任会长。来自马来西亚的留学生，花之魔女，爱称夏莉。能够将魔力以植物的形式具现化出来，这是世界上十分罕见的特异魔法。作为天才魔女，在学校里受到所有人重视，可是服装总是穿着不整给人工口的感觉，很难给人优等生的印象。

去年魔法大战中，惨败给了东塔的舞生，从那之后就把舞生当做竞争对手。很少展露出认真一面的她，唯独在舞生面前会动真格。

Comment

最近这两年，大家可能也注意到了一个现象，许多大大小小的品牌纷纷挂出“10周年”纪念的招牌为新作打广告，各种纪念作满地都是，玩家们也失去了新鲜感。而在这时候，创立于2002年的风车社（Windmill）则十分淡定的打出了“15周年”的口号，立刻显示出了自己的老成。

总体来看，Windmill并不是一个特别“大”的品牌，但是对于许多玩家来说，它却有着重大的意义——它是第一个将“伪娘”这一原本是边缘属性的存在推上大众舞台的品牌，还是第一个把萌和工口的结合当做卖点，并获得成功的品牌。不论是伪娘还是“萌+工口”的作风，若不是Windmill的大胆试水，或也不会有现在这样流行的局面了。而这里说到的两大特色的第一次碰撞，正是在Windmill至今为止最为成功的作品『はぴねす！』之中。

这款作品除了捧红了伪娘渡良濑准，捧红了Windmill这个品牌，还捧红了旗下的头牌画师こ～ちゃ。『はぴねす！』之后，Windmill专门为こ～ちゃ设立了一个以他为中心的子品牌Windmill Oasi，该品牌至今，一共推出了3部完全新作，除开こ～ちゃ与其他画师合作的『春風センセーション！』，我们又能发现Windmill——更准确的说，能发现こ～ちゃ作品的又一个特色——魔女。

实际上正因如此，老玩家们心里都有这样一个认识：こ～ちゃ的作品=魔女题材作品。こ～ちゃ自己曾在访谈中坦白，他自己也尝试过去制作普通的恋爱作品，可是在最初的企划案经过各种添油加醋之后，最终还是变成了魔女的故事……于是这一次15周年作品，こ～ちゃ便反而更加执着地选择了魔女题材（放弃治疗w）。

时隔一年，こ～ちゃ再次包揽整个作品的原画，这已经是许多玩家愿意掏钱包的理由，而在剧本这边实际上或许并没有太多人在意。从2006年的『はぴねす！』到2012年的『ウィッチズガーデン』，こ～ちゃ的魔女题材作品，虽然有着复杂的背景设定，有着看似深刻的剧情展开，但是剧本本身却没有太过沉重的要素，整体都保持在一个不温不火的温开水状态。喜欢温柔治愈气氛的玩家或许会比较中意，但若是对角色无爱的话，可能玩家就很难融入进去了。一般来说，本次这款『ウィザーズコンプレックス』剧本仍然会走相同的路线，可是让人在意的是，本次剧本写手中出现了元长柾木这一个名字。

作为“理系GALGAME”创始者、曾经在业界留下了各种传奇的资深写手，元长在经历了早年的奋斗之后，曾转行当上了轻小说作家，到最近两年才重操旧业。他虽然能创造出很有深度的剧本，但是平心而论，元长是一个以概念和想法为长项，而在文字堆砌方面并不讨巧的作家（说白了就是日常很无聊）。如果Windmill不能想办法处理这方面的矛盾，只是随便找了个名写手贴金的话，本作可能很难获得成功吧。▲

ATTENTION
DVD
收录在光盘中
请对照观看
Check And Play！

微笑动画月报

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■ 特约栏目主持 / 蒲牢
■ 责编 / 稗田
■ 美编 / 小茧

2016 年 1 月

新年新气象！欢迎读者们新的一年继续支持 Nico 月报呀 XD 大概是因为日本那边休了个年假的关系（虽然超级短），Nico 上新投稿特别多，不管是 P 主们还是唱见们都异常努力呢！也有不少应景的冬日圣诞主题的曲子投稿 ~ 几月前在关于新 Vocaloid 话题中提起过人气乐队“SEKAI NO OWARI”的主唱 Fukase 的音源也将 Vocaloid 化，这不，Nico 上就已经集结了一大堆 P 主发新曲啦，以 Fukase 为音源的『VOCALOID4 Library Fukase』将于 2016 年 1 月 28 日发售，于是我们先从“Vocaloid Fukase”的几首新曲说起吧 ~

【VOCALOID Fukase】僕がモンスターになった日【オリジナル】

番号：sm27962865 作者：れるりり

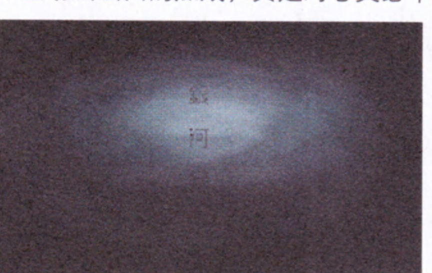
Nico 上现在投稿的所有“Fukase”作品中，成绩最好的暂时是“れるりり”的这首。Fukase 本人音色有一种本色的慵懒，这种微妙的特质良好地保留在了 Vocaloid 中，使得在唱“れるりり”风的 Rock 时非常有趣。除此之外，还有个性 P 主 ATOLS 参战，新曲『【VOCALOID Fukase】アリス【オリジナル】（番号：sm27941696）』，好像是 ATOLS 第一次使用男性 Vocaloid 制作歌曲呢，虽然使用的依然是他的典型曲风，但听起来很有新鲜感，ATOLS 在调教“Fukase”时那种慵懒就几乎听不出来，果然比较不同 P 主手下的作品也是乐趣之一啊。最后关于这个话题还要推荐一下好久不见的一位 P 主的作品『【VOCALOID Fukase】世界のはじまり【オリジナル曲】（番号：sm27939971）』，作者キャプテンミライ已经三年没有在 Nico 投稿了，此次重出江湖，曲风和画风都异常高质量，可说是本月的最大惊喜之一了！

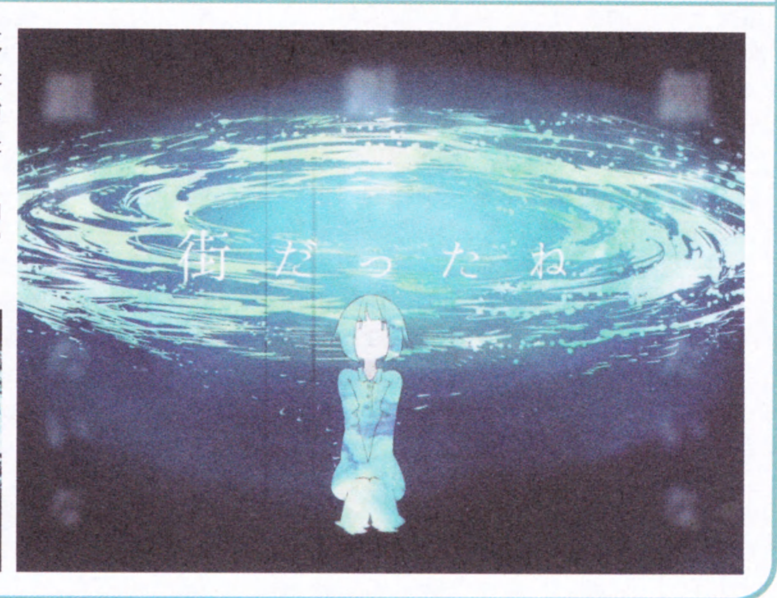


銀河録 / 初音ミク

番号：sm27924987 作者：はるまきごはん

再来要继续推新人活动 ~ 每月都能发现几位新人感觉甚好，总觉得未来充满了光明 ╰(*°▽°*)╯。新曲『銀河録』的 P 主はるまきごはん，初投稿是 2014 年初，不过 2014 年的几首作品都没什么大的火花，今年终于在 6 月开始慢慢有起色。最近这首新曲的成绩就已经不错了，虽然现在再生数三万多，但是 mylist 接近 3000 是非常不错的迹象，将来继续努力 ~ 新曲完全自己承包词曲动画，也是位全才的 P 主，题材是银河，说起来宇宙是人类的终极浪漫呢，副歌部分的连续三遍重复的歌词“銀河みたいな　銀河みたいな　銀河みたいな君だったよ”加上动画画面的加成，真是对心灵必中的一击，结尾也结得非常漂亮。

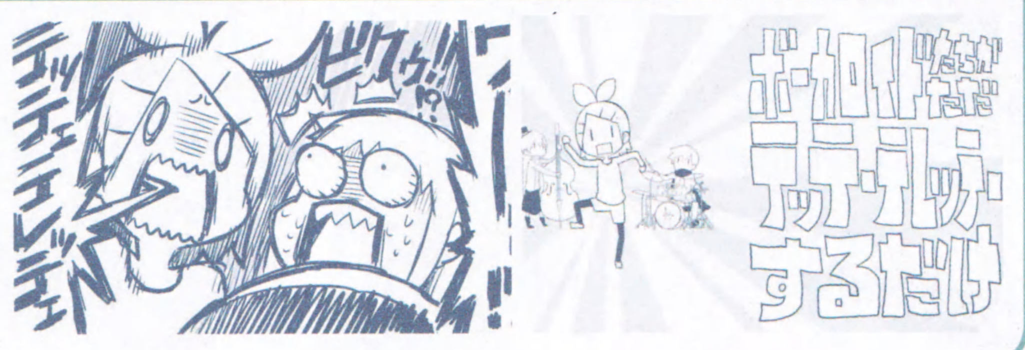




ボーカロイドたちがただテッテーテレッテーするだけ

番号：sm27905394 作者：GYARI（ココアシガレットP）

接下来给大家介绍一下本月最热门也是最洗脑的曲子『テッテーテレッテー』，中毒的我不负责找医生也不负责医药费哦 XD~ 其实抛开歌词，曲子是很正常的 JAZZ，还是写得很有范儿的 JAZZ，结果不知怎么的配了一个只有"テッテーテレッテー"的歌词（有没有想起 ATOLS 的『P（sm27665201）』？），竟然还做了 20 分钟那么长的那么可爱的视频！这种对大脑的"荼毒"太让人愤慨了，值得谴责值得报警！不多说了，要继续去循环了，毕竟人家作者都在主米中说推荐当作业 BGM 使用了……顺便坚持到 18 分钟过后有彩蛋哦！



【ウォルピス社】時ノ雨、最終戦争を歌ってみました【提供】

番号：sm27831783 作者：ウォルピスカーター

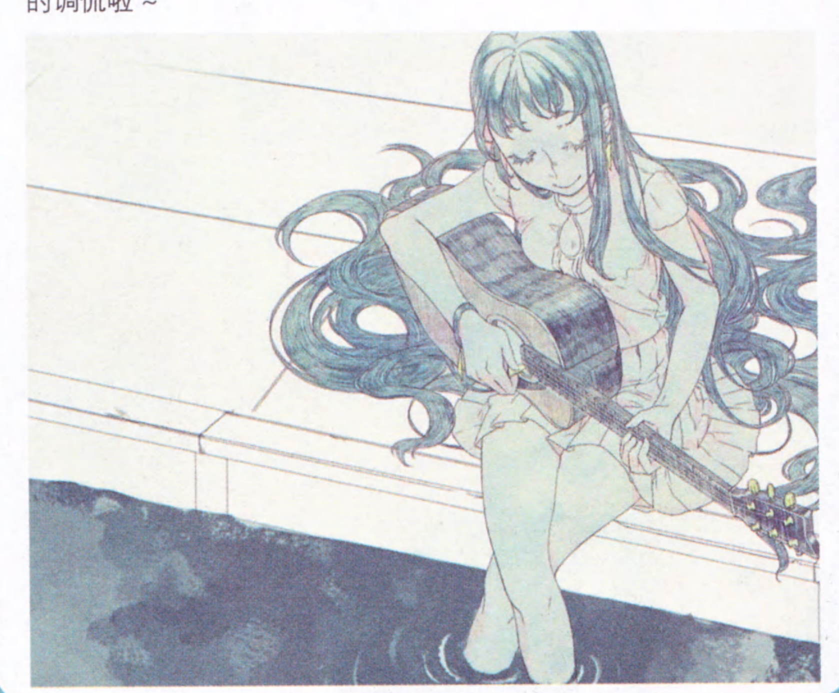
唱见版本月推荐一位高音区音色非常漂亮的男唱见——ウォルピスカーター。ウォルピスカーター初投稿在 2012 年 10 月，说起来也已经在 Nico 努力了三年多，兢兢业业直到 2014 年 1 月终于开始在日榜周榜上露面，2015 迎来爆发，不光获得了自己第一个日榜第一，2015 年 4 月的投稿『【ウォルピス社】アスノヨゾラ哨戒班を歌ってみました【提供】（番号：sm25932228）』还收获了 100 万再生。借最近大热的机会，他也终于要有自己的第一张个人专辑了，新专辑『ウォルピス社の提供でお送りします。』定于 1 月 27 发售，新专辑请了不少 P 主来制作原创曲，如 Last Note.、doriko 等，其中也有他百万曲『アスノヨゾラ哨戒班』的原作者 orangestar，合作后的作品就是这首『時ノ雨、最終戦争』，对应的 Vocaloid 版本也有投稿（番号：sm27833019），量身打造的这首新曲完全凸显了ウォルピスカーター在高音区的优势，开头就是高音，出声的那一刹那第一次听的听众怕是会怀疑是个女唱见吧 ww，副歌部分的发力也进一步让人认识到他对歌曲的掌控力。算是本月的诚意推荐，还有新专辑虽然收录了大量旧曲，不过都重新进行了录音，也请多支持呀 XD



夜明けと蛍／ミリオン記念ナブナ

番号：sm27921887 作者：ナブナ

『夜明けと蛍』是 P 主ナブナ在 2014 年 11 月投稿的初音 Vocaloid 曲，说起来和上文提到的唱见ウォルピスカーター也有不解之缘，要知道，给ウォルピスカーター挣下百万再生的一首是 orangestar 的『アスノヨゾラ哨戒班』，另一首就是ナブナ的『夜明けと蛍』，翻唱『夜明けと蛍』的唱见众多，最近这首原创曲自身也终于迈过了百万再生大关，成为ナブナ 2015 年末 2016 年初给自己的最大一份礼物，为了庆祝这一成绩，ナブナ选择翻唱自己的作品并在 2016 年元旦投稿作为百万纪念。虽然听得出来唱功有限，但是ナブナ本身的音色柔软，相当适合他笔下的这首名曲呢！最近 P 主老是和唱见抢生意，难怪 Tag 里都挂上"就差去跳舞了"的调侃啦 ~



另外本月 Vocaloid 版块还有一些有趣的新投，比如『【鏡音リン・レン】Re:birthed【オリジナル】（番号：sm27840724）』，ひとしずく×やま△和鈴ノ助的组合感觉也是很久不见了呢！まふまふ为唱见あほの坂田的新专辑所作的新曲『【初音ミク sweet】ショパンと氷の白鍵【オリジナル曲】（番号：sm25308401）』十分可爱清新，DECO*27 新作『【初音ミク】ゴーストルール【オリジナル曲】（番号：sm27965309）』也一起推荐。

今年 12 月 31 日晚上日本按照惯例举行了一年一度的 NHK 红白歌会，本届红白上小林幸子演唱了名曲『千本樱』，也算是 Nico 和 Vocaloid 的一大"进步"吧。话说已经过了元旦假期，学生党们应该都在紧张地准备期末考试，祝各位考运昌隆！随着农历新年的临近，对工作党们来说也就意味着新年假期也在路上啦（忽略抢返乡火车票这件事生活还是美好的）！希望 2016 能有更多有趣的事儿发生，我们下回再聊应该已经是年后了吧，提前祝各位猴年大吉！万事顺意！在此告别羊年啦~(o´・∀・)ノハーィ▲


封印解除！
我的魔法少女情怀~
——专访半次元人气coser 凳猫猫
■提供/半次元 ■责编/白石 ■美编/塔里
cn：凳猫猫
所在地：魔都
星座：金牛
本命角色：木之本樱
最近在看的动漫：小排球、银魂、野良神、一拳超人等等等 最近在狂补番！
半次元个人主页：http://bcy.net/u/15191

半次元：欢迎初代萌王来作客专访 (｡･∀･)ﾉﾞ 来和大家打个招呼吧～

凳猫猫：耶！大家好/(//•/ω/•//)/.！我是一只姓凳的猫猫全名凳猫猫～很荣幸能受邀参加这次的采访！想想有点小激动呢！感谢大家对这次的小樱的支持与喜爱！谢谢绯月的小伙伴们和我一起完成了这次的正片！谢谢半次元给予我这次机会！之前都是痴汉地看着其他优秀 coser 的专访。这次自己也能参加真的好高兴好激动！压抑不住内心的喜悦！再次谢谢大家对这次作品的认可和喜爱！谢谢～！（鞠躬）怎么感觉像颁奖典礼。

半次元：猫猫的 CN 也蔽可爱～当初是为什么会叫这个 CN 呢?

凳猫猫：这个 CN 其实是当初不知道叫啥的时候看到了一只小奶猫！啊！好萌！然后就没有然后了 ¥(￣▽￣)/ 大家常说名字要有个人特色于是我就加上了自己的姓，变成了现在的凳猫猫。感觉有点随便 23333

半次元：小樱应该是很多女孩子憧憬的女性角色了～猫猫是怎么掉进这个坑的呢?

凳猫猫：这个坑完全不需要掉！完全是坑里土生土长的！大概是小学的时候，电视里就有在放！电视里翻译过来还叫『百变小樱魔术卡』哈哈哈哈，每次放学回家第一件事情就是偷偷打开电视看小樱！还是两集连播！边看边幻想自己打开一本书也有好多库洛牌飞出来有个小可在身边等等。当时的城隍庙还有卖小樱的魔杖！家里没人时就学着小樱的咒语甩





着魔杖。现在想想好中二（￣y▽￣)~。10 岁生日的时候爸爸送了我全套的小樱漫画和一张小樱的贺卡。看到全套的漫画的那一刻直接捧着漫画激动地哭了。现在这些都是我的宝贝哈哈哈哈哈。小时候就梦想着自己变成小樱！

半次元：小樱绝对是一个可以和呆毛王比肩的变装大户 23333 众多设定里为什么选择了这一套呢?

凳猫猫：因为！好看！个人特别喜欢这套牡丹。有着浓浓的中国风。

半次元：还会有更多小樱的计划吗? 这个坑很深感觉很难爬出来了😺

凳猫猫：我不想爬出来！别拉我！我很好！下一个计划已经在酝酿啦～

半次元：猫猫有没有过成为马猴烧酒的幻想呢? 不要害羞来讲讲嘛。

凳猫猫：啊！前面似乎好像已经暴露了！当然有啊！其实接触 cos 也是因为小樱。从小就希望自己能变成小樱。于是现在想用 cos 的方式来圆满自己的初心！

半次元：最想拥有什么样的超能力～

凳猫猫：成为马猴烧酒！

半次元：猫猫不仅片子很萌，宅舞跳得也超棒呢！还记得什么时候开始跳舞的吗?

凳猫猫：起初是被小伙伴们安利了 AKB48 然后加入了艺能 cos 团 SHC48 和妹子们一起蹦蹦跳跳！然后就一发不可收拾了！有事没事就去 B 站舞区痴



汉那些超棒的舞见！慢慢接触到了宅舞，认识了很多爱跳舞的小伙伴～

半次元：和大家一起练舞和录制过程中有没有什么有趣或者感动的事呢?

凳猫猫：在 SHC 这个团队也有三年啦。和她们在一起有趣的事情会接二连三地发生。有说不完的感动～就拿我们这次刚投稿的 RIVER 翻跳来说吧。为了能呈现出更好的作品，基本每个礼拜天大家都会聚集在一起一遍一遍地练习。拍摄当天的天气很冷，妹子们都用尽全力配合所有的拍摄。视频的前期准备与后期制作也是由团里的妹子小昭完成的。作品成果反响有好有坏，但很多暖心的评论给了我们许多动力，一些意见让我们知道下一次应该在哪里花更多的心思去改进。所有的感动就是每一次和大家在一起的过程(感觉好矫情呀哈哈哈哈哈)。



生时代最后的寒假了吧 ~ 准备怎么度过呢?

凳猫猫：吃喝玩乐！追番补番！填坑！等等等……放肆做一切自己想做的事情！

半次元：最后给大家拜个年吧 w

凳猫猫：谢谢大家看完了我的长篇大论哈哈哈，也希望大家可以多多支持我喜欢我/(//•/ω/•//)/.（鞠躬）最后祝大家新年快乐 ~2016 继续大胆地追梦把！（o^ ▽ ^o）丿新的一年还请大家多多指教呦！2016 年也要继续支持半次元和二次元狂热！！！▲



我还记得去年公演时团长 Emmy 说过一句，因为 AKB 我们相遇了，因为 SHC 我们坚持到了现在。超级喜欢团长说的这句话 ~

半次元：记得猫猫是个开闭厨呢 ~ 首推是谁呢 ~~ 在舞团里经常跳哪个位置?

凳猫猫：首推必须是我玉！渡边麻友！团里跳什么位置就要取决于敲多少次队形总管灰灰的房门了（误）经常的话是玉玉位吧？因为我一直敲队形总管的门（大误！）只要认真努力去对待都有机会站前排哒 ~

半次元：之前跟猫猫聊天的时候听说在实习呢 ~ 是学的哪个专业呢?

凳猫猫：学新闻 = = 酷吗？我自己都害怕。

半次元：其实我也是 .. 好怕 hhhh 可能这是学




绝对领域
潜藏在幻想乡和平之下的明争暗斗
HIDDEN UNDER THE GENSOUKYOU OUT OF
PEACE
■文/冰夜华 ■责编/稗田 ■美编/小茧

幻想乡，潜藏在东之国度的深山之中，不与外界有所瓜葛，自得其乐，与世无争。为了确保幻想乡的独立性，妖怪的贤者和博丽的巫女所展开的大结界，将常识的外界与非常识的内界隔绝开，因而才有了名为幻想乡的地方。强大的结界虽并非万能，但也足以让幻想乡从外界的伦理意识中消失，成为了一个足以被称为乐园的地方。时至今日，这个乐园已经容纳了许多被外界所不认可的怪异之物，各种各样的种族在这里找到了属于自己的归宿，过上了既平稳又不乏刺激的生活。

然则，纵然是有着乐园的别称，但也绝非是一个绝对平等的地方。看似人与妖怪和平共处，看似不同种族之间的相安无事，却是建立在具有共同利益之上。幻想乡不是弱者肆意横行的地方，或者说，也只有弱者可以“肆意横行”，但这种近似于恶作剧的行为却无法动摇到幻想乡的根基，而那些处在金字塔顶端的强大势力，才是维护着这份和平的力量。虽然与外界隔绝，但却与外界无疑，平衡掌握在绝对力量拥有者的手中，而幻想乡，也不过是他们博弈的棋盘。

因为，纵然和平，但却如履薄冰，过分强大的力量越来越多地浮出水面，幻想乡的平衡也在不断接受着挑战。有多少人还知道每次异变背后真正的故事，又多少人知道和平的背后又有着哪些不安的因素，保护和平的同时又有多少导火索会被触发，足以毁灭幻想乡的火花





到底会不会被点燃，各大势力究竟又在打着怎样的如意算盘，安静地品茶饮酒的少女们，到底会不会突然间就掀翻桌子赌上性命的大战一场。幻想乡的和平，是建立在各大势力的共识之中，但这是否是长久的，谁也无法保证。这个平稳的世界，到底该如何维持下去，是每一个居住在其中的人，都必须要考虑清楚的事情。

和平背后的密码，让我们一探究竟。



老生常谈却最为重要

Important thing is worth to say three times.

每一次的审视幻想乡里的势力时，最先跳入脑海的不是神明不是妖怪更不是其他的物种，而是人类，无论在外界还是内部，人类永远是某一个空间上最为重要的物种。只要这个空间中存在人类，那么就会立刻成为这个地区势力平衡的标杆。之所以人类会如此重要，是因为了其特异性。从来没有一个物种这样身体素质远低于其他物种却能够依靠头脑来补全自己的不足，并且将其化为自己的优势，建立起属于自己的空间。

对幻想乡来说，人类拥有妖怪一样的力量便又不是什么稀罕的事。比如管理着博丽大结界的巫女博丽灵梦，拥有超强攻击魔法的雾雨魔理沙，现人神东风谷早苗，潇洒的女仆长十六夜咲夜等等，光是在前方大放异彩的人类就有相当数量。但这些人或各自为战，或为神明、恶魔效力，人类真正要依靠的力量，还是在人类的村落里。博丽灵梦虽然是退治妖怪的专家，但也只是其中之一，作为一个庞大的群体，人类不可能指望依靠灵梦或者魔理沙来保护。

人类是幻想乡是否平衡的标杆，在较早时期，妖怪会捕食幻想乡中的人类，很长一段时间内人类都是妖怪重要的食物来源，然而当大结界展开之后，外界的人类想要再进入幻想乡



就变得很难，里面的人类便成为了珍贵的存在，一旦人类无法生存，幻想乡的平衡将会被打破，而依赖人类生存的其他种族也将会受到牵连。八云紫看透了这一点，让人类和妖怪达成协议，保证了居住在村庄里的人类的安全。

虽然妖怪贤者在暗中保护人类不受妖怪的攻击，但事事永远不是绝对的，因此，人类的村庄之中也会居住着其他退治妖怪的专家。在幻想乡这样一个异常能力遍地走的地方，单靠他人的庇护，人类就会变成妖怪圈养的东西，而这恰恰是人类之所以身为人类而不能接受的，所以村庄之中存在拥有匹敌妖怪力量的强人存在也就不足为奇，因为他们的存在，使得人类与妖怪可以更加和谐地共存。

但事情真的就这么简单吗？人类和妖怪真的能彻底和平？这显然是不可能的。人类和妖怪永远也不可能相互信任，这是种族上的根本差异，人类是胆小却又富有野心的生物，他们害怕任何比他们强大的力量，因为这份力量如果无法由他们掌握，那么很可能会成为危害人类自身安全的存在。就连雾雨魔理沙见到射命丸文变装之后出现在人类的村庄里都会表现出不满的情绪，更不用说她们已经算是常打交道的老朋友，小铃更是对这个天狗的光临害怕得要死并且不信任她的话而跑去找灵梦，可见人类对妖怪的排斥是骨子里的。正因为这份畏惧，人类就会希望让自己成为凌驾于其他种族之上的存在，人类信仰神明，敬畏妖魔鬼怪，并非单纯的害怕，而是希望从中学习到它们的力量，用来武装自己，一旦当人类拥有了足够的力量，便可以拥有与之叫板的资本，那么，人类征服的野心就会开始展露出来，甚至可能会打破由妖怪制定的规则，这正是射命文丸讲述给雾雨魔理沙的事情。

与此同时，妖怪也并没有因为自己实力强大就低估了人类，单独的妖怪或许不存在太多非分之想，但如果是拥有着庞大族群的妖怪，必然不会让人类拥有觉醒的机会。古往今来，人类与妖怪的战斗从来没有停止过，从战果来看，人类是占了优势的一方，证据就是如今幻想乡以外的地球绝大多数地区都是人类的天下，妖怪可以生存的地盘越来越小，而这也正是幻想乡建立的核心，让正逐渐遭受排挤的妖怪可以拥有一个生存之地。对于幻想乡的妖怪来说，一个博丽灵梦尚且拥有如此强大的力量，如果千百个博丽灵梦出现在幻想乡之中，对妖怪来说无异于灾难。那么，如何控制幻想乡中的人类，让他们不至于走到外界同族那样的地步便是重中之重。因此，人类与妖怪绝对称不上是信任，最多只是为了保持自己的利益各取所需。在这份协议之下，至少表面上，人类与妖怪是和平的，然而，种族间的根本矛盾永远无法除去，人类作为幻想乡的一支，迟早会成为割据一方的强大势力。

在这样的前提下，射命丸文告诉雾雨魔理沙，妖怪不会坐视不理，支配人类的村落，便是妖怪的头等大事。于是，这又引出了另一个问题，支配者的位置，到底会是谁？



如果说人类是打破幻想乡平衡的一个潜在可能性的话，那么在当下，非人类种族，也就是所说的妖怪之间的危机，才是最有可能引发幻想乡剧变的因素。就像上面所提及的那样，仅仅是面对人类村庄的支配权，妖怪之间就已经出现了对抗，只不过这种对抗目前还处于相对和平的状态，至少在表面上还只是各自通过自己的方式接触人类，跟人类打好关系，还并没有到公开撕破脸皮的地步，但这样的和平只是建立在还目前似乎还没有任何一方能够真正触及到核心利益。尤其在现如今的幻想乡，越来越多崛起的势力，天平也开始呈现出不安定的状态。

首先要说的是天狗，如果幻想乡中还有哪一个势力在整体上可以达到它们这种级别，那几乎是不存在的，天狗可以说是幻想乡中最成功的种族。当鬼从幻想乡离开之后，天狗就霸占了妖怪之山作为自己的根据地，由于没有了最大的天敌，天狗自身的种族特性就得以完全发挥。它们身为古老的妖怪的同时又具有极其高度发达的文明体系，比人类更加优越的智慧和社会性，至上而下的层级管理，可以说是最

强的群体性妖怪。同时兼具强大力量和智慧，如果开展大规模作战的话，他们的实力绝对不会惧怕任何挑战者。天狗虽然是领地性极强的物种，但也开始打起了人类村庄的算盘，虽然目前还看不出来有什么太大的动作，可一旦它们决定出手，那就说明它们将人类的村庄视作了自己的领地之一，必然会像守护妖怪之山那样，毫不留情的对其他种族发起攻势。

要说最接近天狗级别的妖怪，那便是河童了，天狗居住在妖怪之山上，河童则聚集在妖怪之山下的玄武之泽中，她们同样具有很高的社会性，并且拥有着自己的社会体系，与天狗一起控制着妖怪之山。由于河童擅长制作道具，而且它们制作的道具也会被天狗所使用，便有人认为实际上是天狗在驱使着河童，就像当初鬼驱使天狗那样。然而在射命丸文的描述中，天狗也是希望成为人类村庄支配者的力量之一，如果它们真的屈膝于天狗的话，那么如此做法便实在挑战天狗权威，如果它们并不是天狗的部下，那么一旦在临界点上爆发冲突，妖怪山将会成为头号战场，两种领地意识都极其强烈的妖怪之间必然会产生剧烈的碰撞。河童可能在单体战斗力上不如天狗，但它们人人都是制作和使用道具的能手，加上同样庞大的种族，一旦爆发冲突，想要击败它们，恐怕也需要天狗付出相当的代价。





而一旦天狗的势力衰退，能够从中获利的，必然是短期内迅速崛起的妖怪狸。由于妖怪狸本就是喜欢亲近人类的物种，它们现在的领袖二岩猯藏更是从与人类最亲密的佐渡而来的妖怪，经常出没于人类村庄。猯藏本身具有雄厚的实力，利用自己能力上的便利和智慧，伪装成人类前往村庄，或者是直接与灵梦和魔理沙这些强力的人类打交道，以获取她们的信任。由于妖怪狸还与付丧神之间有着比较亲密的关系，特别是新生付丧神很容易被她所吸引而参加妖怪狸的宴会，她也借此机会将付丧神收为部下并给予它们力量，加之在面灵气事件中的活跃，使得她所领导的妖怪狸的势力得到迅速发展，很快就成为了一支不可忽视的力量。而且，以猯藏的精明，如果妖怪间爆发冲突，她必然不会贸然出手，坐享其成，从中渔利才更符合她的作风。

除了这三家之外，射命丸文还提到兔子和狐狸，也都是有着庞大族群的妖兽。在她的话中所没有提及的相信还有许多潜在的力量，而她将自己的种族放在最后说出来，从某种意义上来说，就是在声明天狗将会参加这场悄无声息的斗争，是宣示实力的一种方式。这就表明



了天狗不会做出让步，而以它们的实力，射命丸文是有天狗可以笑到最后的自信的。

但是现阶段下，任何想要夺取人类村庄支配权的行为，在某种意义上就是在挑战八云紫的权威。作为人类村庄可以在这个妖怪横行的世界得以留存的主要力量，可以说八云紫就是现在的人类村庄的真实支配者。正因为有她的守护，才使得如今的人类能在村庄里安居乐业，也让妖怪们不至于陷入困境。可如今，射命丸文说出了这个也许一直以来存在但是从来都没有被摆上过台面的问题，是否可以说明一些问题。需知，八云紫的力量一直深不见底，她究竟展示了多少的力量，还未得而知，而且，以她的名望，想要召集一批愿意协助她的人类和妖怪并不难，而且还都是些实力强劲的家伙。所以说，无论谁想要获得人类村庄的支配权，就都要先过她这一关，才能考虑下一步。而正是因为有她的存在，妖怪之间也不敢贸然打破这份平衡。

但这些问题归根结底只是幻想乡内部的矛盾，换言之，就是本土妖怪之间的冲突，严格来说都可以消化掉。真正有可能打破平衡的，就是正在日益增多，并且逐渐造成麻烦的外来者了。







终极威胁是来自外部的威胁

Castle always broken from inside? NO, outside

幻想乡经历过多少异变，恐怕并没有一个详细的数据，但就目前摆在台面上的这些次数，可以发现，从红雾异变到如今，有不少次的罪魁祸首，都是由来自幻想乡以外的外来者所引发，并非是天狗或者河童或者其他妖兽那样的本土派，就连二岩猯藏也是从外面世界而来的妖怪，并非幻想乡本土居民。若是将异变的范围进一步缩小，便会发现，这些外来者所带来的麻烦，已经远远超乎出本土派们的想象，她们所拥有的不顾后果的行动力，引起事变是小事，若是爆发更大的冲突，那可是会产生不可估量的破坏。

这些外来者比起本土派而言，更具有先天优势，比如居住在距离人类村庄非常近的圣白莲，是一位信仰佛教的僧侣，她的命莲寺里住着数量众多的妖怪，并且似乎还在不断的吸收。以她的思想来说，就是认为妖怪也是需要被救赎的，需要拯救的，不然就会被更强大的妖怪或者人类所毁灭，因此她从未放弃自己的妖怪拯救计划。而且，她的寺庙人类也可以来参拜，可毕竟那里居住着不少的妖怪，对于人类来说终究是个威胁。因为她虽然不会去攻击人类，但寺庙里的妖怪可就说不准了，即便是她的弟子，似乎她并不能完全掌握她们的行为举止，如果因此引起了人类不必要的误会，那么就不会有人再相信她。而其本身也有一个堪称宿敌的存在，那就是丰聪耳神子，她或许是一个更加受人类尊敬的存在，因为她生前就是一位受万民敬仰的执政者，她的事迹想必也流传在幻想乡之中，尤其现在的她是以仙人的身份再次苏醒，并且希望可以再次领导人民。如果放任她乱来的话那可是非常危险的，光是慕名想要拜入她门下当弟子的人，在村庄中就不在少数。因为以她的人望，恐怕幻想乡中没有任何人可以在人类的崇拜上超越她，甚至连八云紫都未必可以做到。而她与命莲寺之间关于信仰的争

夺，估计还会延续下去，前不久因为面灵气事件所引起的宗教战争中，她们可是相当的活跃。虽然她们出现在幻想乡中的时间很短，但是看来已经在人类之中获得了相当的人气，这对于想要掌握人类村庄支配权的妖怪来说，可是潜在的敌人。在稗田阿求家的三方会谈刚开始时，两人就已经火药味十足，可见她们的矛盾不是那么容易可以消除的，甚至会很容易就恶化的级别。

如果说圣白莲和丰聪耳神子曾经还只是人类之身，经年累月才获得如今的力量的话，那么八坂神奈子可就是这个国家传统信仰中货真价实的中央神明了。这位才迁入幻想乡不久的大神，在进入幻想乡之后就展开了一系列行动，给本土派们立了威。比如与天狗进行交涉，成功占据了妖怪之山的一处，并且以它们作为信仰的主要来源；前往旧地狱将强大到可以毁灭文明世界的核能之力赋予了地狱鸦灵乌路空；企图把博丽神社改成自己的分社来收集信仰，协助建造命莲寺等等。一系列的动作将幻想乡搅得天翻地覆，一时不得安宁，让人觉得似乎每一次的麻烦背后都有她的存在。而且，她居住在妖怪之山，虽然跟天狗维持着和平共处并且传授河童自己的技术，可这毕竟是虎狼之地，毕竟人心隔肚皮，没有人知道她的真正想法究竟是什么。她与圣白莲和丰聪耳神子的三方会谈看上去虽然一团和气，但三人的言语之间非常针锋相对，而且都不停地把自己正当化，这才引起了灵梦的愤怒。

如果光是这些外来者们也就算了，现在有越来越多的外来势力开始要干涉幻想乡，甚至连外界的人类和长久没有出现的月人都开始打起了幻想乡的主意。宇佐见堇子引发的都市传说异变，以及最近月人利用这个异变进行后续的操作，为了自己的目的企图将月都具现在幻想乡之中。尤其是月之民，如果放任她们乱来，那么幻想乡将会遭遇一次史无前例的浩劫，甚至不复存在。博丽灵梦和雾雨魔理沙甚至再次杀上月球，为的就是确保幻想乡的安全。毕竟，本土派再怎么纠纷，那也是本土派的问题，就连现在居住在幻想乡中的这些外来者，终有一天也会变成本土的一支，但绝不能让真正的外来势力危害到幻想乡的安全。





结语

epilogue

灵梦自称幻想乡的和平由她来守护，但她是否可以真正做到这一点，恐怕很难。巫女的力量真的是绝对的吗，真的就在符卡之外无法战胜吗，恐怕未必。时至今日的动乱之中，鲜有真正认真起来的力量在与她对抗，大多数都是点到为止，更加近似于闹剧。即是说，现在幻想乡中的各个势力，都在保存自己的力量，因为还没有到有必要彻底撕破脸皮的时候。现在的幻想乡是和平的，安全的，哪怕是最近一次最大的危机，也已经得到顺利化解。或许这就是幻想乡得以真正和平的存在，每一方势力的存在，都是在给幻想乡的平衡增添筹码，不管他们是各怀鬼胎，还是精诚合作，至少在表面上，我们看到的是一个一个人类和非人类之间相互共处的乐园。

只是，这份和平，究竟能够延续多久，在愈来愈激烈的冲突之中，幻想乡的安宁是否真的可以永世流传呢？或许，只有时间才能给出答案。▲



■文/wakesnow ■责编/稗田 ■美编/塔里

『舰队收藏』杂学之镇守府篇 I

『KantaiCollection』Background knowledge
——Naval District I

说起海军的硬件，除了舰队之外，自然是舰队所能依托的军港与基地。『舰队收藏』各服务器便是均以二战期间日本帝国海军（IJN）的基地为名，面对繁冗复杂的基地名称，可能不少提督也会感到有些头大。因此，笔者便借此机会简单梳理一番，让提督们对于自己的母港也能有所了解。

海军区与镇守府

“镇守府”，原本是古代日本在陆奥（东北地方）设立的军政机构。当时东北地方时有虾夷人或地方豪族对抗中央朝廷，因而日本朝廷便在东北地方设立镇守府进行管理与镇压。奈良时代，镇守府多设在今天宫城县的多贺城，而平安时代，则多在岩手县的胆泽城。

1875 年日本政府将周边海域分为东西两大块，各设一位指挥官统领一方的海军事务。1876 年，日本海军规划设立东海、西海两大镇守府作为海军管理机构。东海镇守府最初在横滨设立（西海镇守府实际上并没有设立过），后于 1884 年迁往横须贺，并改称为“横须贺镇守府”。

1886 年 4 月，日本通过了『海军条例』，规划将全国划分为 5 个海军区，每个海军区设立一个镇守府。1889 年，吴镇守府（第二海军区）、佐世保镇守府（第三海军区）于当年成立。1901 年舞鹤镇守府（第四海军区）成立。然而第五海军区的镇守府却难产了，1890 年计划于室兰设立镇守府，后于 1895 年军港预定地改为大凑，然而在大凑设立镇守府却最终未能实现。

IJN 五大海军区（实则为四大海军区）的区划，后来也被战后的海上自卫队所继承，四大镇守府加上大凑警备府，也就成为了海自的五大地方总监部的基础。



▲目前海上自卫队的基地分布，5 大地方队便是 IJN 的 4 大镇守府 + 大凑警备府转变而来

镇守府是海军区的最高军事管理机构，负责海军区的防备、舰艇的统率、补给、出动准备，兵员的招募与训练，军政的管理与监督等等。军政上，受海军大臣的管理，军令上则是受（海军）军令部的指挥。



镇守府作为最高等级的海军基地，除了军港以外，一般拥有着能建造修理舰艇的大型海军工厂、海军航空兵机场、弹药仓库等等附属设施。所有的海军舰艇的船籍都是挂在各个镇守府名下，大型舰艇常以4艘为一型号，除了4艘同型舰方便组成战队外，也有方便分属于四个镇守府的因素在里面。

但是，镇守府对舰队没有指挥权，镇守府所能调动的只有只属于镇守府的部队，譬如军港警卫部队、所属的海军陆战队等等。因而在日本海军的官僚体制之下，镇守府司令长官（级别同等于联合舰队司令长官，一般为中将、大将）实际上是一个位高而权轻的位置，被当时人戏称为“三个绝对”：

“绝对够宽敞的办公室、绝对够响亮的名号、绝对没有任何权力”。

这一位置都是用来安置海军里的“老同志”，给那些年事已高、资历较深但是未获实际职务的海军高级将领一个退休养老的好地方。一旦当上了镇守府司令长官，其仕途常常也就到头了。当然，例外总是有的，譬如日本海军中的大英雄东乡平八郎，就曾任舞鹤镇守府司令长官与佐世保镇守府司令长官。



▲横須賀鎮守府司令長官執務室

游戏中的镇守府

游戏中最早的四个服务器，便是IJN赫赫有名的四大镇守府，依次为横须贺镇守府、吴镇守府、佐世保镇守府与舞鹤镇守府。

无论是官方设定，还是同人设定，舰娘们的母港都是在某个镇守府里。镇守府里设有执务室（即游戏的初始界面，提督们发号施令的指挥室）、舰娘宿舍（依据不同的舰型而分别设立的宿舍）、建造舰娘开发装备的工厂、供舰娘休息调整的疗养场所等等。此外，还有“间宫”与“伊良湖”等经营的食堂，“凤翔”经营的居酒屋等场所。

从舰娘的角度而言，镇守府首先便是育成学校，官方四格漫画便是以新生“吹雪”来镇守府报到来展开的，轻巡以上级别的舰娘则作为学长与教官对她们进行训练与辅导，使其成为正式的舰娘。大概是这个原因，无论是四格漫画还是官方动画，镇守府都是以江田岛海军兵学校为模型出现。

执务室

执务室，便是提督登陆游戏所看到的那个房间，也就是提督的办公室，窗外便可可见港口的一角。

最初的执务室，只有荒凉的三个纸箱子作为摆设，随着游戏的深入，提督们可以通过获得的家具币购买各种家具来装潢执务室，五花八门的家具也可以搭配出自己所喜欢的风格来。而且，各种不同类型不同功能的家具，也可以窥见镇守府丰富多彩的生活，不会如现实那般的死板严肃。

一直在执务室待机的便是秘书舰，负责情况汇报与命令传达，顺带在生活上关照提督。提督也可以闲来无事就调戏秘书来消遣。当秘书舰是婚舰时，更会触发婚舰的特殊语音，让提督感到婚后的温暖。



舰娘宿舍

作为母港，当然少不了人员宿舍了。官方四格漫画中，舰娘的宿舍按舰型分类，分为“航母宿舍”、“战舰宿舍”、“重巡宿舍”、“轻巡宿舍”、“驱逐宿舍”等等。宿舍的房间一般为同舰型的2舰共同居住，随着新舰娘的陆续登场，如何分配房间也就成为了一大问题。官方四格漫画就围绕着谁来当“雪风”的室友，爆发了一场小小的风波——当然结果是皆大欢喜的，各位舰娘都最终换来了自己喜欢的室友。因而房间的分配也不是一成不变的。譬如陆军潜艇“马路油（まるゆ）”就是跟轻巡“木曾”一个房间。

疗养设施

也就是游戏中的“入渠”（修理槽），一般在关联作品中表现是温泉澡堂，供舰娘休养，恢复正常状态。舾装的修理则是交给工厂进行。从四格漫画中来看，明石修理的机制，便是明石为小破的舰娘进行按摩。因而疗养设施大概是温泉澡堂与疗养中心的结合吧。

明石工厂

工厂自然是舰娘建造与装备开发的地方，无论是建造还是开发装备，工厂也是依靠大量得整备妖精来进行。装备开发失败时，会出现迷之生物“企鹅”与“布团”。

“明石”实装，工厂还多了改修装备的功能。工厂的负责者也明确了，就是“明石”本人。“秋



刀鱼捕捞活动”中，秋刀鱼通过“间宫”的烹饪后，在工厂制成罐头，上面就非常明确地写明制作者为“间宫 明石工厂”。

间宫食堂

“间宫”在游戏中便是疲劳回复的道具，在关联作品中，“间宫”就主要担当起食堂与小卖店的职责，向舰娘提供套餐、咖喱、冰淇淋等食物，同时也贩卖零食、烟酒等，深受各位舰娘的欢迎。“伊良湖”实装后，也自然而然地在食堂里帮助姐姐“间宫”打点。



同时，“凤翔”则在镇守府里开了居酒屋，为喜爱饮酒的舰娘提供饮酒的去处。

除了在食堂里吃饭以外，从不少舰娘的台词也可以看出，她们也可以在宿舍或其他地方自行下厨，绝大部分人的厨艺都相当不错，提督们也算有口服。当然，其中也有极少数的则是暗黑料理的能手。舰娘们也可以相互交流厨艺，提升关系。

其他镇守府生活细节

* 全员起床时间为早上 6 点。

* 20 点 –23 点之间是夜战笨蛋“川内”吵闹的时间，不少舰娘都会发出抱怨，由此推理，这个时间段也是夜战演习的时间。

* 除了舰娘可以自己下厨外，提督也可以自己下厨，——当然能品尝到提督手艺的舰娘就很稀少了。

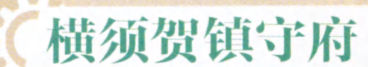
* 从早到晚，除了深夜到凌晨，似乎大部分时间段都可以去食堂或叫外卖，生活非常方便。

* 不少舰娘都会制作海军咖喱，即使不会制作，绝大部分舰娘都偏爱咖喱这种食物。

*“山云”根据在拉包尔基地的经验，在镇守府开辟了家庭菜园，种植果蔬来丰富菜单。

* 金刚四姐妹除了下午茶会外，还经常聚在一起搞活动。

* 每逢节庆，镇守府都会举行相应的庆祝活动，其中某些舰娘就有幸穿上相应的节庆服装（期间限定立绘）。



横须贺镇守府

横须贺镇守府位于日本神奈川县横须贺市内，东京湾西侧，也是 IJN 最重要的海军基地。

1871 年明治政府通过『海军规则』，规划设立区域军港的“海军提督府”。1876 年 8 月，日本决定在横须贺设立东海镇守府、在长崎设立西海镇守府，同年，东海镇守府先在横滨临时设立，而西海镇守府未能成功设立。1884 年 12 月，东海镇守府正式迁往横须贺，并改称为“横须贺镇守府”——这便是日本海军最初设立的镇守府。



▲横须贺空袭

1886 年 4 月通过的『海军条例』将全国划分为 5 个海军区，各海军区设立一个镇守府进行管辖，其中横须贺镇守府就是第 1 海军区的镇守府。

横须贺镇守府下辖横须贺海军工厂、海军医院、海军航空兵基地及海军陆战队，设施相当完备。其负责的海域包括从东北地方的青森县到纪伊半岛南端的海域，以及包括千岛群岛、库页岛南部在内的北海道海域、太平洋上的小笠原群岛等海域。一战后，日本委任统治的旧德国殖民地的南太平洋诸岛（在此设立了南洋海军区），也归属于横须贺镇守府。



▲旧横须贺镇守府長官官舍



▲旧横须贺镇守府司令長官官舍 接待室

所有海军舰艇都会隶属于某个镇守府，就横须贺镇守府而言，其下辖的舰艇，举例而言，便有战舰“山城”、“陆奥”、“比叡”，重巡洋舰“高雄”、“妙高”、“铃谷”，轻巡洋舰“天龙”、“能代”等，航空母舰“飞龙”、“翔鹤”、“祥凤”、“瑞凤”、“龙凤”、“千代田”、“云龙”、“信浓”等等。

横须贺镇守府，在日本史料中一般称为“横镇守府”或“横镇”，作为最初的镇守府，同时又直接担当了东京湾的防卫，因而在 IJN 诸镇守府中地位相当之高。

二战结束后，镇守府随着 IJN 本身而消亡，取而代之的是新兴的海上自卫队体制。各大镇守府也改头换面，变成了海自的地方总监部。横须贺海军基地不仅仅是海自的横须贺地方总监部所在地，也是海自第一护卫队群以及美国海军第 7 舰队的母港。当初给航母“信浓”使用的船坞，现在则是美国海军在海外唯一可给核动力航母使用的船坞。

『舰队收藏』于 2013 年 4 月 23 日开服时，只有一个还没名字的服务器。2013 年 7 月 10 日，『舰队收藏』开放第 2（吴）、第 3 个（佐世保）服务器时，之前运营的第 1 个服务器才正式命名为“横须贺镇守府”，略称与史实一样是“横镇”。

“横镇”最大的特点自然是资历最老，最老的那一批提督伴见证了游戏草创阶段的青涩与不成熟。他们经历了游戏的第一次活动“突入敌泊地”，本次活动的最终奖励则是对空 +15 的“震电改”。拥有“震电改”的提督，自然也就成为了既有资历又有实力的远古大佬。整个横镇大约有 7 万人，突破了运营最初所设想的游戏人数（5 万人），也就是『舰队收藏』踏上人气舞台的小小的第一步。当然『舰队收藏』最古老最古老的玩家还当属于 1 号舰为“大井”而非初始驱逐舰的提督——因为“大井”是『舰队收藏』的事前登陆奖励。

横镇的另一大特征便是由于服务器最为古老，因此每当活动来临，横镇服务器总是错误不断，提督也深受其苦，因而也有“猫镇”一说。为了安慰横镇提督，2014 年 8 月夏季活动期间，运营免费发布了一款“横镇”挂轴——上书“百战练磨横镇”。这也是运营发布的为数不多关于服务器相关的挂轴。

官方小说『阳炎、拔锚』中主角“阳炎”便是从吴镇守府转任到横须贺镇守府，由此展开故事，横须贺镇守府是故事的主要舞台。

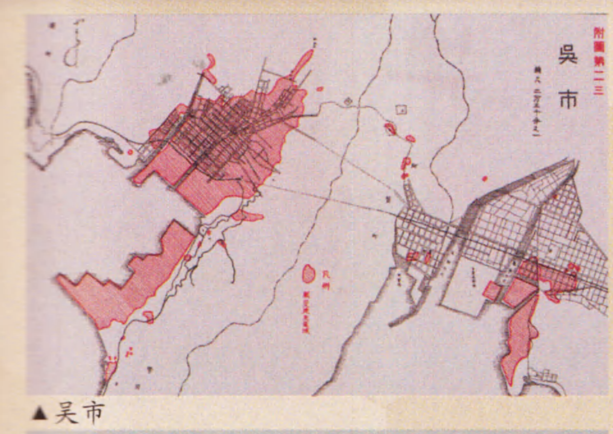
吴镇守府

吴镇守府位于广岛县吴市，面向濑户内海，略称“吴镇”。与吴镇隔海相望的便是 IJN 赫赫有名的江田岛海军兵学校。也正是因为既有着吴镇守府，又有海军兵学校，因而广岛在 IJN 心中也算是一个大本营。这也是为何广岛会遭受美军核弹攻击的理由。

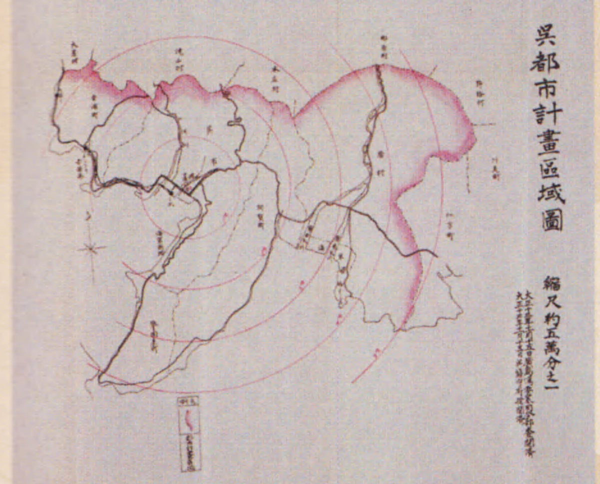
1886 年『海军条例』将全国划分为 5 个海军区，其中第 2 海军区的镇守府便设在了吴港。1889 年，吴镇守府宣告开府，继横须贺镇守府后第二个正式设立的镇守府。不过，直到 1890 年 4 月，才由明治天皇亲临举办镇守府开府仪式。

吴镇守府管辖海域包括从纪伊半岛南端一直到长门国的本州岛太平洋侧、九州岛东海岸、四国岛周边海域等，同时也担负着日本第二大城市大阪的海上防卫任务。

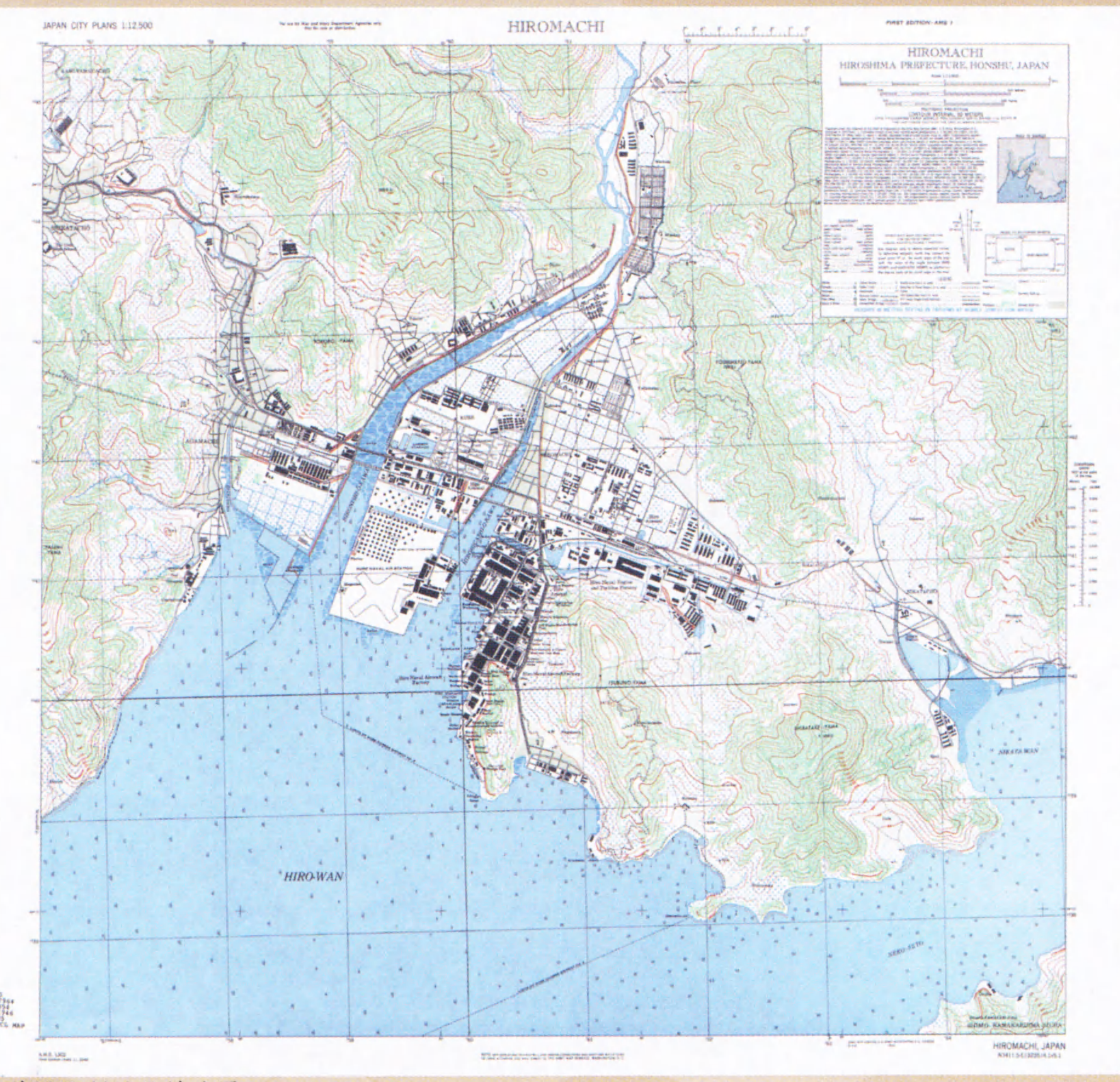




▲吴市



▲吴市计划区域图



▲美军绘制的吴镇地图

吴镇与横镇一样是IJN开发兵器、建造舰船的最重要据点，甚至从造船角度而言，吴镇的重要性可能要高于横镇——战舰“长门”、“大和”都是在吴海军工厂建造的。太平洋战争爆发后，吴镇也承担了大量的舰船修理任务，这从诸多军舰的经历便可看出。

因为吴镇守府紧邻海军兵学校，加上吴镇海军设施完备以及濑户内海悠久的水军传统，整体上吴镇海军的氛围非常浓厚，士气非常高，训练水平也较高。

隶属吴镇的军舰自然也多，譬如战舰“大和”、“榛名”、“伊势”、“日向”，航母“翔鹤”、“瑞鹤”、“龙骧”、“凤翔”，重巡洋舰“青叶”、“最上”、“三隈”，轻巡洋舰“阿贺野”、“球磨”等等，其中最具知名度自然莫过于祥瑞无双“吴之雪风”。

战后，吴镇守府也与其他镇守府一样，变成了海上自卫队的地方总监部，依旧是日本最为重要的海军基地之一。吴镇也是日本海军文化必到的巡礼之地，其中吴市海事历史博物馆自然是绝对不可错过的，不仅仅有1/10的大和模型，还有“陆奥”主炮与船锚、“青叶”主炮、零式舰上战斗机六二型等实物，电影『男子汉的大和』及动画『宇宙战舰大和号』等作品也有周边作品展出。


▲吴镇大楼


▲旧吴镇守府司令長官官舍

『舰队收藏』在2013年7月10日开放了2个新的服务器，并确立了服务器命名的规则。第1服务器命名为横须贺镇守府，第2服务器自然便是吴镇守府，第3服务器则是佐世保镇守府。作为第二批开放的服务器，吴镇守府自然也是老资历了，着任于此的提督虽然赶不上第一次活动，却是有幸赶上第二次活动（南方海域强袭侦查！ 最终奖励为战舰“大和”），顺利打通活动的提督也有幸成为第一批拥有战舰“大和”的资深提督。

吴镇在『舰队收藏』相关作品出现率不算太高，不过江田岛海军兵学校却是常常出现，包括官方动画中的“镇守府”也是以江田岛海军兵学校为模型的。不过，吴镇在IJN中往往代表着严酷的训练，因而官方小说『阳炎、拔锚』中“阳炎”正是带着吴镇严格的训练水准，转往横镇，去带领一群问题儿。

佐世保镇守府

佐世保镇守府位于九州岛西北端的长崎县佐世保市，面对黄海，扼守对马海峡南口。自古以来，长崎便是日本对中国、朝鲜进出口贸易及文化交流的窗口，海运非常发达。佐世保市海港优良，除了海运历史悠久以外，水军的历史也非常悠久——这点与吴镇非常相仿。还有一点，佐世保所在的长崎也遭到了美军的核弹攻击。

1886 年『海军条例』通过，全国分为 5 个海军区，其中第 3 海军区的镇守府便准备设在佐世保——原本是希望设在长崎港，但是受到长崎港当地的排斥，担心影响到商港的运作，因而镇守府选址移往临近的佐世保。1889 年 7 月 1 日，佐世保镇守府宣布开府，但是与吴镇一样，正式开府是在次年由明治天皇亲临才确定。

佐世保镇守府所负责的海域主要包括九州岛西海岸及本州岛日本海侧西南海岸，以及朝鲜半岛、辽东半岛、台湾诸岛等海域，不仅仅担负着西日本的防卫，也是对大陆扩张的前线据点，在甲午战争及日俄战争期间发挥了极为重要的作用。


▲佐世保镇守府




▲佐世保镇守府 工厂

与横镇、吴镇相比，佐镇的军港建设基本是从无到有，但是由于当时日本大陆政策施行，佐世保便成为前线要地，因而建设力度并不逊于横镇、吴镇：

1903 年佐世保海军工厂成立。1905 年联合舰队旗舰“三笠”在港内爆炸沉没，打捞起来便在港内进行修理。1911 年，佐世保海军共济医院成立。1920 年，佐世保航空队设立。

佐世保海军工厂的资历与实力还是略逊于横镇与吴镇，主要以建造巡洋舰与驱逐舰为主，譬如轻巡洋舰“龙田”、“北上”、“夕张”、“阿贺野”，驱逐舰“夕立”、“雪风”、“矶风”、“白露”等等。但是对于大型舰艇的艤装、改装等，佐世保工厂的经历却非常丰富，譬如战舰“武藏”的艤装，航母“赤城”、“加贺”的近代化改装，“千岁”的航母化改造等等。另外，佐世保工厂还建造了一些特型舰艇，譬如 IJN 唯一的工作舰“明石”以及超大型潜艇“伊 401”、“伊 402”。

至于隶属佐镇的名舰，自然便是“佐世保之时雨”。

1945 年 6 月，佐世保镇守府毁于美军空袭，10 月，镇守府正式废止。海上自卫队成立后，佐世保重新活跃起来，成立海自的地方总监部。目前，佐世保与横须贺一样，成为了日美两军共同使用的重要海军基地。

『舰队收藏』在 2013 年 7 月 10 日开放 2 个服务器，一个是吴镇守府，另一个便是佐世保镇守府。开服的节奏与历史上两镇同期开府的节奏相一致。与吴镇一样，佐镇提督也是有幸能够参加第二次活动（南方海域强袭侦查！）。虽然赶不上横镇的资历，但是现在来看，佐镇提督也足以有了自傲的资本。



▲佐世保



▲佐世保镇守府纪念馆

舞鹤镇守府

舞鹤镇守府位于京都府舞鹤市，面朝汹涌不平的日本海，主要面对着俄罗斯的海上威胁，略称为舞镇。

1886 年『海军条例』将全国划分为 5 个海军区，其中第 4 海军区镇守府便预定设在京都府舞鹤市。不过，由于要准备对清朝的战争，吴镇、佐镇得以优先设立建设。

1893 年，舞鹤港里设立海军煤炭仓库。1896 年，获得清朝的战争赔款后，日本便在舞鹤开始大兴土木，修建海军设施。1901 年，舞鹤镇守府正式开府，初代司令长官便是海军中将东乡平八郎。1902 年 –1903 年，舞鹤海军工厂开始修建，核心的船坞设施完成已经是日俄战争爆发之后的事情。日俄战争，IJN 便在舞鹤部署分舰队，防范、拦截俄罗斯海参崴方面的舰队对日本的破交作战。



▲舞鹤镇守府案内看板

1923 年『华盛顿条约』签订，舞鹤镇守府降格为“要港部”。一直到『华盛顿条约』失效后，舞鹤再得以重新升格为镇守府。1933 年昭和天皇临幸舞鹤镇守府。在四大镇守府中，舞鹤自然是资历最浅的。

舞鹤镇守府所辖海域主要是本州岛日本海海岸及北海道日本海海岸，日本海素以破涛汹涌著称，本州岛日本海一侧也远不如太平洋一侧繁华，因而舞鹤镇守府的重要性自然也不如其他 3 镇。太平洋战争爆发时，舞鹤镇守府籍下便没有一艘现役的主力战舰（不过日俄战争的功勋舰“三笠”一直是在舞鹤籍下）。

舞鹤工厂的技术实力也不如其他 3 镇，主要以建造驱逐舰为主，譬如说“吹雪”、“初雪”、“涟”、“响”、“春雨”、“阳炎”、“天津风”、“夕云”、“岛风”等等。虽然只能建造驱逐舰，但是舞鹤工厂却在这方面磨砺自己的实力，“吹雪”、“阳炎”、“岛风”、“秋月”等具有开创性的舰型都在这里诞生，因而舞鹤也算是 IJN 驱逐舰最为重要的开发与建造基地。

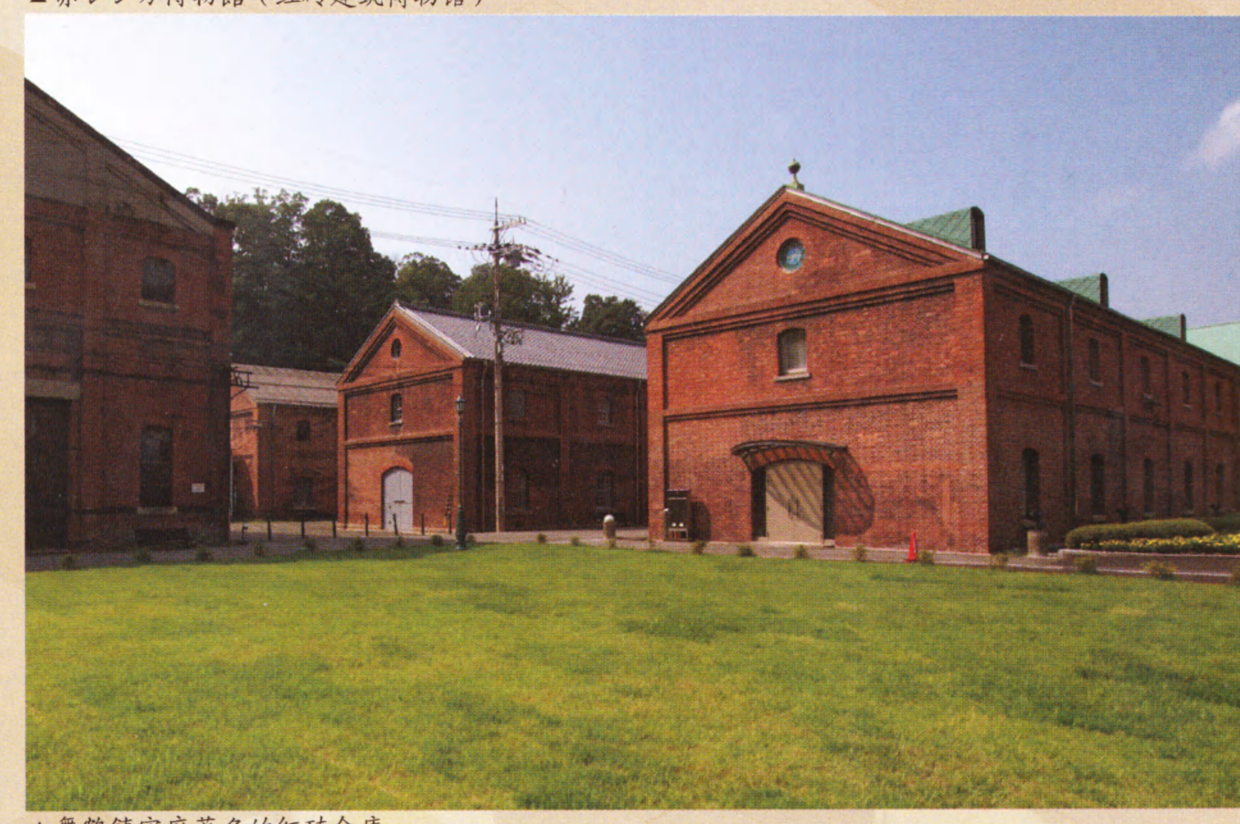
1925 年，海军机关学校从江田岛搬到舞鹤，由此，舞鹤的海军机关学校、江田岛的海军兵学校及东京品川的海军经理学校并称为海军三校。

一方面是，舞鹤是 IJN 众多驱逐舰的摇篮，其所属的舰船也多以中小舰艇为主，另一方面，海军机关学校带来众多的候补生，因而从风气而言，舞鹤显得格外的青春，没有其他三镇那么严肃的氛围。

战后，舞鹤镇守府转变为海自的舞鹤地方总监部，成为第三护卫队群的母港，其中便包括宙斯盾舰“爱宕”、“妙高”，新锐防空驱逐舰“冬月”及直升机驱逐舰“日向”等主力舰艇。



▲赤レンガ博物館（红砖建筑博物馆）



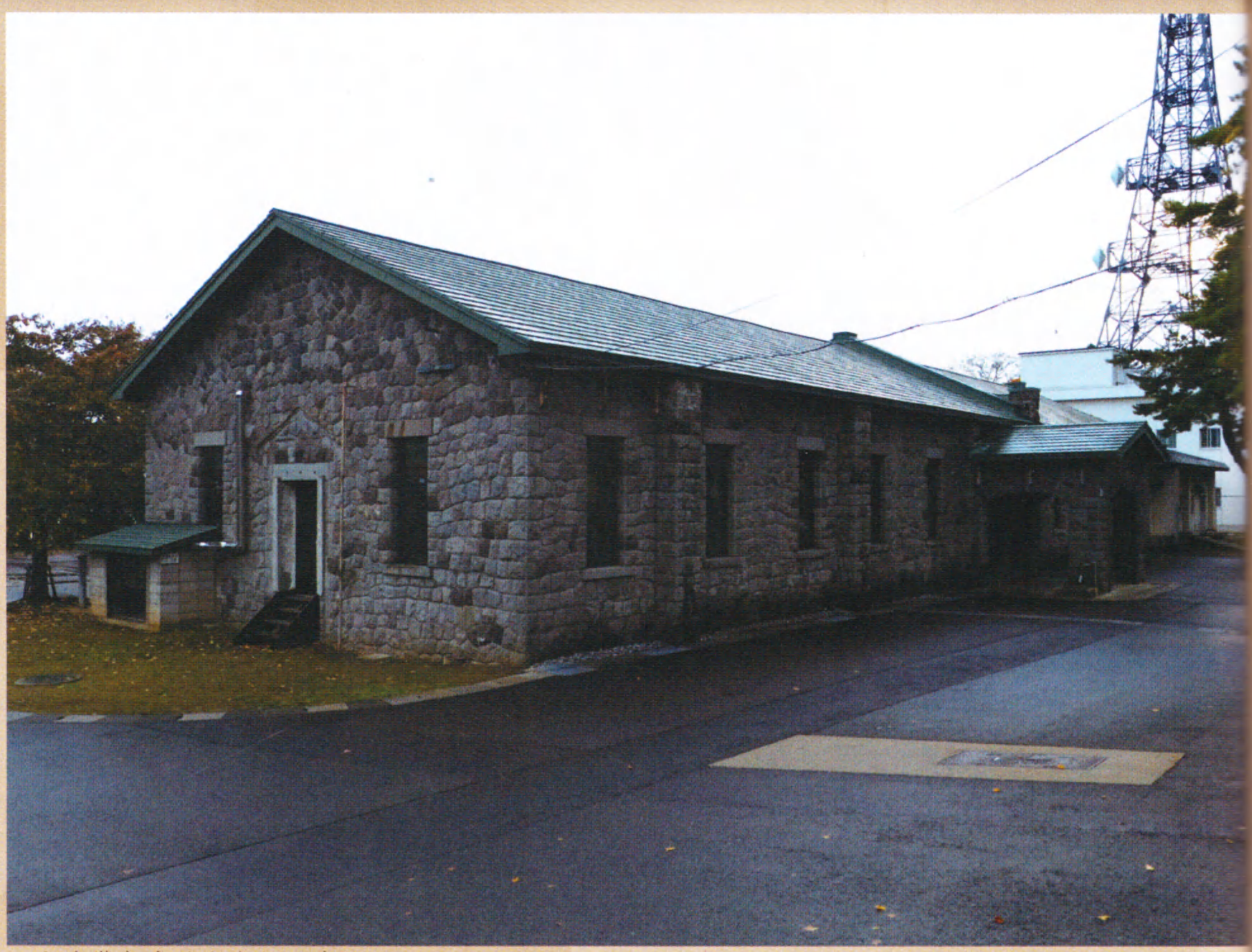
▲舞鹤镇守府著名的红砖仓库

旧舞鹤工厂所流传下来的驱逐舰建造技术，也被光荣继承，因而舞鹤也是海自重要的造船基地。

『舰队收藏』在 2013 年 7 月 10 日开放吴镇、佐镇。当时游戏还尚未开始限制注册人数，提督的注册人数正在不断膨胀，因而一周后，即 7 月 17 日，运营便开了舞鹤镇守府，来安置迅速膨胀的提督数量。至此，4 大镇守府设立完毕，游戏注册人数也顺利达成了最初所设想的最高目标——20 万人。只不过，游戏的人气已经急剧膨胀，炙手可热，注册人数节节攀升，运营也很快采取了每天限时限量注册登录的策略，这在页游领域可以说极为罕见的。

"舞鹤镇守府"开服后，很快面临了 2013 年夏季活动的考验。2013 年夏季活动是『舰队收藏』第一次大膨胀时展开的大型活动，提督们的热情非常高涨，服务器的压力自然也居高不下。其中"舞鹤镇守府"的服务器可以说是相当不稳定，猫灾严重。因而，运营在活动期间便免费发布了"舞鹤镇守府"挂轴——"舞镇魂"，这也是第一个专门给服务器发布的纪念挂轴。

官方漫画之一『舰舰日和』的作者水本正便在砸舞鹤镇守府着任的，漫画中可以看到不少舞鹤的场景。另一官方漫画『つむじ風の少女』中就以"岛风"为主角，来到舞鹤镇守府所展开的故事。



▲大凑警备府时代存留的建筑

大凑警备府

大凑警备府位于本州岛东北地方青森县的陆奥市，面临陆奥湾，扼守津轻海峡。

1886 年『海军条例』将全国划分为 5 个海军区，其中第 5 海军区范围主要便是北海道、





陆奥海岸等海域，1890 年，第 5 海军区预定于北海道岛西南的室兰设立镇守府。1895 年，考虑室兰的地形易攻难守，镇守府选址转向大凑。大凑军港由此开始建设，单最终未能建成镇守府。

1900 年，大凑开始建设水雷团驻地。1902 年，大凑水雷团成立，并开始设立修理工厂，第 4 水雷艇队部署于此。日俄战争期间，大凑水雷团主要担当津轻海峡方面的警戒。战后，日本从俄罗斯手里获取库页岛南半部，北方海域的警戒任务变得更为繁重。大凑水雷团升格为大凑要港部，担当北方海域的警戒、护渔、援救、执法等海上事务。

1941 年 11 月，太平洋战争爆发之际，IJN 将大凑要港部升格为警备府（级别低于镇守府），其海军设施的建设便由此更加完善，进一步向镇守府的方向发展，最终也形成了军港、海军医院、陆战队、航空队、海军工场一应俱全的规模，实际与镇守府已经相差不远，只剩下名分的差别。

1945 年 11 月，大凑警备府解除武装并解散。1953 年，随着海上自卫队的建立，大凑重新复活，成为了海自的 5 大地方总监部之一；大凑地方总监部，此时大凑也终于能够与四大镇守府平起平坐了。

『舰队收藏』于 2013 年 7 月 10 日开放吴镇、佐镇，紧接着于 7 月 17 日开放舞镇。到了 2013 年 8 月初，游戏的人气已经被引爆，大量提督涌入，之前开放的 3 个镇守府很快就人满为患，服务器负担加重。为了减轻 4 个镇守府的负担，运营于 2013 年 8 月 6 日，开放"大凑警备府"，从之前的 4 个服务器抽选部分提督到大凑。当然接下去，运营也陆续开放了三四个新的服务器来应对汹涌而来的玩家浪潮。一时之间，『舰队收藏』之名更加鹊起。

结语

正如当年 IJN 的发展一般，『舰队收藏』在本土布局完毕之后，很快就将开展疯狂的扩张，在海外设立繁杂的众多基地。不过，不管怎样，初始的 4+1 镇守府格局，毫无疑问是游戏起飞的基础。那么，后续『舰队收藏』又该如何布局，登上扩张的巅峰呢？我们不妨下次再细聊。▲

镇守府通信

Guardian harbor Times

一个大新闻！

12 月战果奖励有米国衣阿华级战列舰主炮！想必各位提督已经在各种平台知晓这个消息了。但其带来的深远影响还是值得一说的。首先就是其冲击性的国籍属性：美国，IJN 最大的对头。这一下颠覆了大家对于写作舰 C 读作轴 C 的认识（轴心国 Collection），再结合近几次活动中人形 boss 的原型越来越接近 IJN 系舰娘自身形象，已经可以说看得出田中是想要洗白了。事实上最早原设定也是对 IJN 充满吐槽的恶趣味作，而非喷子们口中的招魂作。只是由于泣系同人本和少数作者的立场问题才使得舰娘玩家们要面对尴尬。



书归正题，除了对米系舰娘的期待以外，这尊 16 英寸 mk7 三联装主炮本身数值也无愧于世界第一主炮的名声。24 火力仅逊于 IJN 骄傲 46 炮和丧病的黑科技试制 51 炮，更重要的是用 1 点对战舰意义不大的对空值换了 4 命中和 1 装甲。此外还有更低的适重惩罚可以期待。

	装備	本数	命中値	ヒット数	総数	命中率	標準誤差	素手との差	史実重量
霧島改二Lv99 赤疲労	素手	0	0	454	1001	45.35%	±1.57%	0.00%	—
	46cm三連装砲	1	0	155	501	30.94%	±2.07%	-14.42%	2730t
	41cm連装砲	1	0	200	500	40.00%	±2.19%	-5.35%	1004t
	35.6cm連装砲	1	0	236	501	47.11%	±2.23%	**1.75%**	650t
	16inch三連装砲 Mk.7	**1**	**+4**	**203**	**500**	**40.60%**	**±2.20%**	-4.75%	1700t

装備命中1あたり　命中率+0.495%　標準誤差±0.084%　※ソースhttp://goo.gl/aoeXYj

霞改二

首先，说好的睦月型某舰改二呢？预告已久的霞终于实装改二，而且还可以进一步升级为“改二乙”。虽然五航战的改二“甲”可以被解释为装甲空母之“甲”，但是霞的改二乙作何解呢？并不是像大家想的那样之后还有改二丙或咸，而是要在 IJN 驱逐舰的分类中寻得线索。

霞改二“乙”命名原因考

IJN命名规则之复杂想必大家通过舰娘专栏的连载已经有所了解，具体到驱逐舰中甲乙丙丁的命名顺则是从IJN摆脱华盛顿海军条约之后第一型完全按照IJN思路建造的理想型舰队驱逐舰——阳炎型开始。“没有针对哪型，但是条约限制下造的各种舰艇都是辣鸡”当时的海军精英们大概就是这样想的。于是从阳炎型放开手脚之后从新给一二三等驱逐舰命名为甲乙丙丁型驱逐舰。甲型驱逐舰为水雷战队主力舰队驱逐舰，其中包括阳炎型和后继的夕云型；乙型为防空直卫舰，也就是大名鼎鼎的秋月型；丙型是孤零零的次世代实验型岛风号；丁型则是田中放了很久的卫星的战时量产型驱逐舰，松型。（千万不要被冬活实装打脸啊OTL）



综上所述，可以看出乙型象征的乃是对空战斗力特化，而不是咸度的象征（雾）。“改二乙”后强化了对空、装甲、回避、索敌，以及立绘象征参加“坊之岬特攻”的长短袜；相应降低了火力和雷装以及失去舰队司令部设施搭载能力。（注：霞改二有旗舰功能与本次冬活的原型，礼号作战有关。此次作战中挺身部队司令木村昌福一反常规将旗舰设置在驱逐舰霞号上，而非更大的巡洋舰）

节分立绘

比起前两项大新闻，节分限定立绘和语音就显得不那么诱人了，不过萝莉控提督们还是可以在母港点击刷语音中获得足够的乐趣。比如某型萝莉控战舰一号舰为了配合撒豆游戏作出的精彩反映 =w=



UI 更新，新家具实装以及舰娘私服

为了方便不间断跑鼠输送的仓鼠提督消耗家具币，本月更新中特地实装了自定开家具箱系统，以及能大量消化家具币的新无职人要求家具：航空母舰彩绘玻璃、航空战舰彩绘玻璃。以及睦月书桌和窗台，配合二周年睦月手书挂轴与和のシンプル壁纸就可以搭配出完全睦月配色的执务室了。



▲官推头像挤牙膏已经披露了很多阿贺野型的私服细节，不过这个家具地上被脱下来的阿贺野型制服才是最引人遐想的，堪比比村老师

冬季活动前瞻

正月初三 2 月 10 日开活动，总算是可以让提督们先提心吊胆得过个年，领好课金用红包。虽然情人节限定语音和立绘也同期实装，但是并没有时间跟舰娘们 lovelove……根据推特提示的难度，甲鱼们要飞田中已经不用赘述。要注意的就是礼号作战中使用了驱逐舰霞、清霜（此役战沉）、朝霜、足柄、大淀以及未实装的松型驱逐舰榧、杉、（放了好久的卫星这次再不实装就说不过去了）。敌舰单位则有路基飞机、输送船、鱼雷艇 PT 爷以及一些重巡轻巡。有夜战，带三式弹，刷闪，祝好运！▲


史上最大的圣杯战争开启
——『Fate/Grand Order』新手队伍构筑指南
■文/岩烧碳渣 ■责编/白石 ■美编/塔里
Fate/Grand Order
フェイト／グランドオーダー
The holy grail war is blooming, can you smuggle into Europe?

惊闻『Fate/Grand Order（命运/冠位指定）』要推出国服，笔者特地从各种小号的素材地狱中抽身出来，企图来一个科普。然而要是一开始就念叨这个伤害倍率那个计算公式来煞风景，想必会被舔卡面正欢的粉丝们喷得灰头土脸。遂干脆从最基本的"新手如何挑选优先练的英灵"开始，让刚接触这款热门手游的玩家们不再迷茫自己应该先练哪个。当然，直接氪到自己想要的5星或者4星才正式开始玩的氪金党可能不太需要，这里也准备了少许给欧洲人和氪金党的内容，希望大家喜欢。

新手上路，带个好 T

玩过网游的都知道，一个好的队伍，必定是有一个好的T。FGO同理，当玩家的队伍实力还不足以碾压敌人的时候，那么你最需要的，就是一个好T。

T，Tank（坦克）的简写，通常代指游戏中负责吸收伤害，吸引仇恨的"肉盾"角色。在FGO里，一名英灵单纯自己够肉是没用的，得需要能当替队友扛伤害的盾。那要如何才能变成盾呢？我们需要的是"目标集中"能力。

目前FGO里，肉盾一般靠英灵自身带有的"目标集中"能力来完成。虽然有附带"目标集中"能力的礼装存在，但一般都是登场即触发的效果，灵活性很差，而且那些礼装本身罕贵度与入手难度都较高，不能纳入新手组队的考量中来。

当拥有"目标集中"能力的英灵在你的出场阵容中的话，那相当于给队伍里其他英灵——特别是比较脆皮，遭到集火就容易被瞬杀的英灵上了一道保护锁，能让他们相对安全地突破杂兵或者小头目的火力网，对最终Boss施以致命一击。当然坦克也是需要掩护和辅助的，这时候大家常用的Master"紧急回避"与"应急处理"技能以及英灵的回血、闪避和无敌技能都得到充分的发挥。就拿可以"目标集中"三回合的圣乔治为例，在开启"目标集中"的当回合，给圣乔治一个"紧急回避"，次回合开启其自身的"战斗续行"，最后一回合使用其自身的回血技能并看情况给他"应急处理"。即可保证三回合内，其他英灵可以安心全力输出。当然，与常规MMORPG不同，FGO里的坦克英灵也可以根据战局的需要在适当的时刻开启"目标集中"申请退场，让替补英灵出场对战术进行调整（虽然有Master礼装可以进行替换，但因CD太长无法多次使用，以下都以默认礼装的Master为基础）。

FGO里目前拥有"目标集中"能力的坦克型英灵有5位，分别是玛修（盾）、武藏坊弁庆（枪）、列奥尼达斯（枪）、圣乔治（骑）以及迪昂·德·波蒙（剑）。他们每人都各具特色，根据队伍配置的不同，玩家可以选用不同的坦克型英灵加入自己的队伍里。虽然玛修大家都有，但她需要随着主线剧情进行到第四章才可解锁"目标集中"技能，前期无法很好地应用，这里先介绍一下新手最容易获得且实用性最高的两位——





职阶	Rider	MAX HP	9200
罕贵度	☆☆	MAX ATK	5236

指令卡：Quick / Quick / Arts / Arts / Buster

固有技能

Skill	Rank	CT	解放条件
守护骑士	A+	7	初期
赋予自身"目标集中"状态（3T） 防御力上升20%（3T）			
殉教者之魂	B+	7	灵基再临 [1]
自身精神弱体耐性上升50%（3T） HP恢复750			
战斗续行	A	9	灵基再临 [3]
赋予自身"战斗续行"状态（5T） 触发时HP恢复1000			

职阶技能

Skill	Rank	效果
对魔力	A	弱体耐性上升20%
骑乘	B	Quick卡性能上升8%

宝具

宰割力量的祝福之剑	Arts	Rank B
给予敌单体900%超强力攻击 [Lv] 并赋予"龙"特性 自身防御力上升20%[OC]		

[Lv]：数值随着宝具等级提升
[OC]：数值随着OverCharge百分比提升

首先我们来看看目前FGO里的坦克之王，同时也是2星三大强者之一，基督教传说中的屠龙圣人——圣乔治。

相信很多人会听过这个名字，因为"圣乔治"这个名词实在是妇孺皆知的程度。让我们先把那500多字的生平简介放一边，来看看FGO里的圣乔治是怎样的吧。

圣乔治是一位专精防守的英灵，偏低的攻击力在刚开局的时候可能还能打打，但到了后期他的输出基本就是挠痒痒。不过，他的血量却是2星英灵中最高的，甚至超越了不少3星英灵。对于T来说，血越多自然能够承受更高的伤害，这也是圣乔治的一大优势。

另一优势则是圣乔治的固有技能——"守护骑士"这个非常完美的T专用技能，拉仇恨的同时还加防，技能4级时上升26%，实在是不能更棒的组合了。"殉教者之魂"回血附带精神弱体耐性上升，圣乔治本身就具有很高等级的对魔力，加上这个buff后基本百毒不侵了。不过这个技能主要目的还是回血，配合其他英灵或者Master的恢复技能可以很迅速地脱离危险血线。最后一个技能是"战斗续行"，也是圣乔治之所以能够成为顶级T的关键技能，能让圣乔治在HP变为0的时候立刻回复一定血量（4级时1450）。这是一个相当于双重保险的技能，因为FGO里，带有"目标集中"的角色退场的时候，敌回合会因为丢失目标而强制结束，也就是说圣乔治即使还剩1点HP，也能够再扛一回合。这个时候，"战斗续行"就显得尤为关键了。

圣乔治的宝具"宰割力量的祝福之剑"，也就是著名的屠龙剑"Ascalon"。虽然圣乔治本身伤害不高，但胜在宝具是Arts卡，作为Rider职阶，他的伤害跟Saber一样是没有正负修正的，所以Arts卡高倍率（900%）单体输出依然不容小觑，同时还能配合队友Arts Chain。给予攻击对象"龙"特性则给予了圣乔治战略上的辅助能力。不过FGO里带有对龙特性效果的，目前只有齐格飞。而提升自身一回合防御力，让圣乔治的硬度进一步上升，特别是开了"守护骑士"的状态下再使用宝具的话，可以在下一回合减轻将近一半的伤害。

综上所述，圣乔治虽然是个低星英灵，但本身数值分配、技能和宝具都非常优质。从 1 级就可以带去打主线，实乃新人玩家坦克类英灵的第一选择。但他的弊病在于，所属的 Rider 职阶拥有全 FGO 最高的集星数。抛开一堆公式和演算，简单来说也就是 Rider 傻站着就能抢到差不多 50% 以上的暴击星星。本身输出不高的他，这点让不少暴击为主的队伍颇为头痛。

Leonidas
列奥尼达斯一世

职阶	Lancer	MAX HP	7959
罕贵度	☆☆	MAX ATK	6583

指令卡				
Quick	Quick	Arts	Buster	Buster

固有技能				
Skill		Rank	CT	解放条件
	殿军的矜持	A	8	初期
赋予自身"目标集中"状态（1T） NP 获得量提升 50%（3T）				
	战斗续行	A	9	灵基再临 [1]
赋予自身"战斗续行"状态（5T） 触发时 HP 恢复 1000				

职阶技能			
Skill		Rank	效果
	对魔力	C	弱体耐性上升 15%

宝具		
炎门的守护者	Buster	Rank B
赋予自身"目标集中"状态（3T） 获得 5 暴击星星 [Lv]，提升防御力 30%[OC]		





如果说圣乔治是专精防御的英灵，那么列奥尼达斯一世作为斯巴达王，就会用手中的长枪与大圆盾告诉你，"This is Sparta!!（这就是斯巴达！）"。

想必很多读者都会对以前风靡网络的斯巴达表情记忆犹新，没错，这位列奥尼达斯就是那位在温泉关率军力阻波斯大军的王者。在 FGO 里，他攻守兼备，虽然只有 2 星，导致满级双围都不太高，但枪兵这个职阶特性强行将他打捞了起来，推上了强力 T 的宝座。为什么这么说，因为 FGO 里 Lancer 的伤害修正是 1.05，也就是说他拥有 5% 的伤害补正。这是除了 Berserker 和贞德外最高的修正值。跟前面的圣乔治比起来，斯巴达王是可以输出的 T。

列奥尼达斯一世只有两个固有技能，但都非常实用。特别是招牌技能——"殿军的矜持"。此技能重点其实完全就不是拉仇恨，而是 NP 获得量提升。要知道，金闪闪牛逼哄哄的 Rank A"黄金律"升到 10 级，也才 50% 的 NP 获得量提升，"殿军的矜持"等级 1 的时候就已经 50%，金闪闪真是弱爆了（被宝具砸死）。因此，此技能使用上应该更加偏向于尽快获得 NP 的时机，这样才能迅速地发动宝具。第二个技能是跟圣乔治一样的"战斗续行"，就不在赘述了。

斯巴达王的精髓在于宝具，"炎门的守护者"一看名字就知道是温泉关的事迹了。这是一个完全没有伤害的纯防御宝具。值得一提的是，"炎门的守护者"是目前 FGO 里提升防御力最高的效果之一，最高 OverCharge 时可以让所有伤害减半，三回合伤害减半，实在是非常残暴。同时，宝具等级 5 级还能给予多达 25 个暴击星星，这给下回合的输出提供了火力支援，战略意义十分优秀。

由此看出，列奥尼达斯一世在完全不同的应用方向上，是圣乔治之外可选的另一优秀 T。他的技能不华丽，宝具演出更是朴素到了极致，但就如同在温泉关之战中表现的那样，用大盾组成盾墙，再用锋利的希腊长枪凶狠地刺向敌人，展现自身强大的攻击力。因为职阶关系，他的攻击出星有一定的数值修正，同时又不容易抢星。也就是说，他能打星，又不跟你抢星，这种共产主义精神实在是——中国好队友啊。

前面推荐了两位低星英灵，这里来说说欧洲人的特权 T，4 星英灵——迪昂·德·鲍蒙。

d'Eon de Beaumont
迪昂·德·鲍蒙

职阶	Saber	MAX HP	13256
罕贵度	☆☆☆☆	MAX ATK	8765

指令卡				
Quick	Arts 	Arts 	Buster 	Buster

固有技能				
Skill		Rank	CT	解放条件
	心眼（真）	C	8	初期
赋予自身回避状态（1T） 防御力上升 8%（3T）				
	自我暗示	A	7	灵基再临 [1]
解除自身负面状态，弱体耐性上升 50%（3T）				
	美丽的风貌	C	7	灵基再临 [3]
赋予自身"目标集中"状态（3T） HP 恢复 1000				

职阶技能			
Skill		Rank	效果
	对魔力	C	弱体耐性上升 15%
	骑乘	B	Quick 卡性能上升 8%

宝具		
百合盛开豪华绚烂	Arts	Rank B
10% 几率魅惑敌方全体（1T）[OC] 敌全体攻防下降 10%（2T）[Lv]		

不知各位读者朋友是否有看过 06 年的动画『女装骑士』，冲方丁原作、古桥一浩监督、Production I.G 制作的大手笔，讲述的就是迪昂的事迹。这位法国著名外交官骑士，欧罗巴剑圣，



是个能够将性别问题上升到政治问题的，历史上有名的性别不明人士。去世后靠着遗体解剖世间才能确认他的性别，简直前无古人后无来者。FGO 里的他理所当然地分到了 Saber 这个“最优”的职阶，所谓“最优”，就是伤害修正不加也不减，暴击星星分配标准值，也就是说，没有优点也没有缺点就是最大的优点……

迪昂跟圣乔治一样属于完全防御型英灵，没有任何提升伤害的手段。固有技能方面，灵基再临 [3] 才能开放的核心技能“美丽的风貌”虽然优秀，但因为成型晚，使得迪昂很难培养。而“心眼（真）”才是真正的关键，对一个 T 来说是个不可多得的神技。首先，在“美丽的风貌”开启的状态下它可以配合 Master 技能“紧急回避”相当于有两回合的全体无伤。然后，在面对敌方强力单体高伤宝具时，适时开启亦可以轻松化解危机。最后一个技能“自我暗示”因为目前 FGO 里并没有特别凶残的负面状态，聊胜于无。迪昂的宝具“百合盛开豪华绚烂”属于控制型宝具，通过降低对方攻击力和概率魅惑大幅度降低敌方给予的伤害，以此提升本方的生存能力。因为是 A 卡宝具，所以也能串起 Arts Chain，算是个不错的辅助宝具。不过魅惑的概率略低，不太值得期待，基本也就发挥降低攻防效果便已足够。

综上所述，作为一个专业的 T，迪昂几乎完美。毕竟是 4 星英灵，比起上面两位英灵双围大涨，生存能力也高了很多。缺陷在于成型比较晚，只有在灵基 3 之后才值得派上前线，如果中途断素材的话就会变成很鸡肋的存在。



没有输出 还打什么 RPG

好了说了好几个 T，我们来说说输出，也就是 DPS。DPS 的重要性这里就不再重复重复再重复，总之，队伍里没输出，不是你磨死敌人就是敌人磨死你。而且时间啊手机电量啊都让人消耗不起，俗话说的好：“我一秒钟几十万上下，为什么要陪你们去吃杂碎面呀？”

那么话说回来，Fate 里“高伤害”一词的代表，就是狂战士了。在 FGO 里，Berserker 职阶对除了盾之外的所有职阶都有克制，加上职阶技能“狂化”带来的 Buster 卡伤害加成，导致 B 阶丝毫不用考虑什么职阶克制，每一刀都是致命伤。但另一方面，Berserker 却又是脆皮的代名词，因为他们被设计成了克制其他职阶但同时也被其他直接克制的情况。这也造成了 B 阶的英灵都很容易因为一个意外，比如被集火或者被暴击而突然退场。这时候，前面提到的 T 就可以发挥作用了，通过 T 来吸引火力，然后靠 B 阶英灵来疯狂输出，是新手值得借鉴的战斗方式。那么这里也推荐一下新手应该优先选择的 B 阶：

Eric Bloodaxe 血斧埃里克

职阶	Berserker	MAX HP	7688
罕贵度	☆☆	MAX ATK	6290

指令卡

Quick Arts Buster Buster Buster

固有技能

Skill	Rank	CT	解放条件
支援咒术	C	7	初期
敌单体攻击力减少（2T）& 防御力减少（2T）			
战斗续行	B	9	灵基再临 [1]
赋予自身“战斗续行”状态（4T） 触发时 HP 恢复 750			

职阶技能

Skill	Rank	效果
狂化	B	Buster 卡性能上升 8%

宝具

染血的加冕式	Buster	Rank B
自身攻击力提升 30%（1T）[OC] 给予敌全体 300% 强力攻击 [Lv]，自身 HP 减少 1000		

曾经席卷北欧的维京海盗，作为一位 2 星 Berserker，满级双围制约了他的发展，但极强的输出盖过了他所有的缺点，让他立于低星 B 阶的顶点。3 Buster 卡是 B 阶的标准配置，加上宝具“染血的加冕式”本身 Buster 卡，更有攻击力提升的效果，使得埃里克很容易就能凑出 3 红卡极限输出一回合。而且“染血的加冕式”



本身伤害就可以与 4 星 B 阶一较高下，虽然有减 1000HP 的负面效果，但是安排得当，可以巧妙地转换成优势。比如利用残血的埃里克放宝具，然后利用负面效果退场，让替补的其他英灵登场。这种看似微不足道的战略，往往能够起到扭转战局走向的作用。

除了优秀的宝具之外，埃里克的两个固有技能也十分优质，保命技能战斗续行的重要性就不用再提了，支援咒术的存在更让埃里克的战略意义上升了一层。使得他不管是推 Boss，还是清杂兵，都能在队伍里发挥重要作用。

作为一个脆皮 Berserker，埃里克的双围在 2 星英灵里较高，本身技能和宝具可谓面面俱到，算是一个很全面的英灵。而且最大的优势就是 25 级灵基再临 [1]，获得战斗续行后就已培养完毕，投入实战运用相当早，非常适合新手操控。而对于老手来说，埃里克则是一个考验操作与预判的英灵，如何利用且利用好自杀时机，节约一个 Master 技能，是值得考究的地方。

Darius III Codomannus
大流士三世

职阶	Berserker	MAX HP	8763
罕贵度	☆☆☆	MAX ATK	7608

固有技能				
Skill		Rank	CT	解放条件
	黄金律	B	8	初期
自身的 NP 获得量提升 18%（3T）				
	重整架势	A	7	灵基再临 [1]
解除自身的弱体状态，HP 恢复 1000				
	战斗续行	A	9	灵基再临 [3]
赋予自身“战斗续行”状态（5T） 触发时 HP 恢复 1000				

指令卡

职阶技能			
Skill		Rank	效果
	狂化	B	Buster 卡性能上升 8%

宝具		
不死的一万骑兵	Buster	Rank B
给予敌全体 300% 强力攻击 [Lv] 敌全体攻击力 & 防御力下降 10%（3T）[OC]		

波斯帝国末代君主，亚历山大大帝的劲敌。在 FGO 里因为造型而被人调侃为“非洲酋长”，不过他却着着实实地成为不少非洲人队伍里的主力。跟血斧类似，大流士三世之所以被选为新手之友，也是因为其宝具强力的清场能力。而且，“不死的一万骑兵”还具有减敌攻防的多重效果，非常实用。

技能方面，“重整架势”能够解除自身的一些负面状态，并恢复 HP，技能 4 级的时候恢复 1450，这在 FGO 里算是相当大的恢复量了，配合“战斗续行”能让大流士三世站得更持久。而特别值得一提的就是“黄金律”了，这个技能在 B 阶中非常罕见，配合适当的礼装可以让大流士三世更快地释放宝具，加快战斗节奏。

大流士三世的运用上大体跟上面提到的血斧类似，都是用于清场的大杀器。而且单纯在清场大光炮这个范畴内不输甚至超越部分 5 星英灵，唯一能阻碍他俩加入新人玩家队伍的，大概就是他俩的造型了 orz



说完了新手的选择，接下来我们说说欧洲人的或者说狂战士这个职阶的代表，曾经，伊莉雅嫩嫩的声音一口一个“Berserker！”让我们记忆犹新；曾经，发自喉咙深处的嘶吼让我们无比担忧西前忠久的嗓子；曾经，十二试炼的恐怖续战力让我们瞠目结舌。没错，磅磅磅磅！大家熟悉的不说人话鼻祖，买电池之王，海格力斯登场。

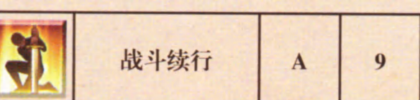
Heracles
海格力斯

职阶	Berserker	MAX HP	10327
罕贵度	☆☆☆☆	MAX ATK	10655

指令卡

固有技能				
Skill		Rank	CT	解放条件
	勇猛	A+	7	初期
自身的攻击力提升 10.5%（3T） 精神弱体耐性提升 21%（3T）				
	心眼（伪）	B	8	灵基再临 [1]
赋予自身回避状态（1T） 暴击威力上升 18%（3T）				
	战斗续行	A	9	灵基再临 [3]
赋予自身“战斗续行”状态（5T） 触发时 HP 恢复 1000				



职阶技能			
Skill		Rank	效果
	狂化	B	Buster 卡性能上升 8%
	神性	A	自身攻击伤害增加 200

宝具		
射杀百头	Buster	Rank C ~ A+
给予敌单体 600% 超强力攻击 [Lv] 对象防御力下降 10%（3T）[OC]		



到了 FGO 里，我们的海爷没有了强大的防御力，没有了招牌宝具“十二试炼”，也没有了“旋转突刺的蓝色枪兵”（“汪！”）。但是换来的是原作里不能使用的“射杀百头”的回归，这种牺牲防御强化攻击的套路确实是 FGO 里狂战士一职的标准呢。这里继续看看“射杀百头”这个宝具，单体大伤害本就是对 Boss 利器，配合 B 叔三 Buster 卡的配卡，很容易跟宝具凑出 Buster Brave Chain。三回合防御力下降也能够很好地利用上，一秒钟几十万上下成为可能。

固有技能方面，“勇猛”这个技能非常强悍，3 回合的持续时间带来三回合的高伤害，同时提升了精神弱体耐性，一定概率避免了精神系技能的控制。毕竟傻站着的 Berserker 与废物无异（被石斧丢死）。“心眼（伪）”以及“战斗续行”则都是保命技能，让 B 叔站得更久，也一定程度弥补了失去“十二试炼”的续战力问题。

不过，职阶技能“神性”其实相当于一个 Debuff。本身加 200 点伤害吧，初期效果明显，但后期动则伤害上万，实在看不出。然后 FGO 里还有对“神性”特攻的英灵，B 叔遇到这种 Boss 简直就是撞枪口上。当然这并不是特别大的问题就是了。



B 方案存在的重要性

理论上，一支成熟稳定的队伍是最好不要有两位 B 阶的，毕竟脆皮，出点意外可能就要被逼至交令咒的境地。所以，新人还需要在每个职阶中挑选一位英灵培养，以根据每个任务出现的敌人职阶，来挑选相克制的英灵出战。

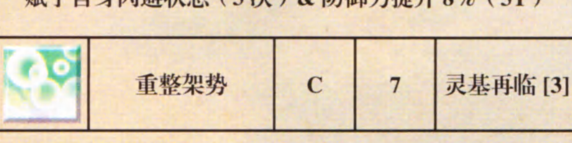
一般来说，基本要求是：一、需要有一定的输出；二、最好有团队配合技能；三、宝具为伤害类宝具。因为 1、2 星里英灵职阶分布不均衡，这里就只推荐 3 星英灵了。又因为篇幅所限，每个职阶都推荐一个的话实在无法说清楚，这里就先介绍两位。

而这第一位，就是在 FGO 里以生存能力强而被广大玩家爱不释手的“旋转突刺的蓝色枪兵”……哦不，爱尔兰的光之子，库·夫林。

Cuhullin
库夫林

职阶	Lancer	MAX HP	9593
罕贵度	☆☆☆	MAX ATK	7239

指令卡



固有技能

	Skill	Rank	CT	解放条件
	战斗续行	A	9	初期
赋予自身“战斗续行”状态（5T）触发时 HP 恢复 1000				
	避箭的加护	B	7	灵基再临 [1]
赋予自身闪避状态（3 次）& 防御力提升 8%（3T）				
	重整架势	C	7	灵基再临 [3]
解除自身的弱体状态，HP 恢复 500				

职阶技能

	Skill	Rank	效果
	对魔力	C	弱体耐性上升 15%
	神性	B	自身攻击伤害增加 175

宝具

刺穿死棘之枪	Quick	Rank B
给予敌单体 1200% 的超强力伤害 [Lv]，防御力下降 10%[OC]，并赋予 50% 概率即死效果 [OC]		

他是大家都熟知的幸运 E，人见人爱的汪酱。在 FGO 里，虽然汪酱只有 3 星，但其实力却直逼一众 4 星强者。靠的是什么？那就是汪酱的生存能力！





汪酱的三个技能全都是强化自身生存能力的，特别是 BUG 一般的“避箭的加护”。别人的闪避状态都是持续一回合，汪酱的是三次！三次！ Threeeeeee ！ Threeeeeeeeeeeeeee ！这个闪避状态是持续存在的，直到满足被攻击次数。也就是说，汪酱只要在技能冷却时间内不被攻击 3 次以上，就可能处于并将长期处于闪避状态。然后配合我死了但是我又活了的“战斗续行”，和 HP 恢复量少（技能 4 级恢复 800）但是比没有好的“重整架势”，就问怎么输？所以，如果要拼生存能力，不是汪酱要针对谁，我们想说的是，在座的其他的英灵，都是 XX……

然后我们来看看宝具，汪酱的招牌“说好的刺谁谁死但是本篇一个都没刺死之枪”看似超高倍率 1200% 不过因为是 Quick 卡所以伤害要折算 0.8 所以是 960%，单体大伤害附带减防打 BOSS 简直不要再好用。自身配卡是 2Q1A2B，宝具可以直接串起 Quick Brave Chain 给下回合的爆发打基础。而最后的即死效果，嗯……幸运 E 就别期待太多了，想想原作里这杆枪到底刺死了谁？虽说 OverCharge500% 的时候是 100% 概率，但这只是理论值，最终还要乘以对手的被即死基数。假设对手也是汪酱的话，库夫林游戏里的被即死率是 32.0%，也就是说最终即死率是 100% 乘以 32.0% 等于 32%，这就是最终的即死概率。

俗话说得好，活着才能有输出，而汪酱就是将这句话贯彻得最彻底的英灵。面对敌 BOSS 一波又一波的宝具洗地，汪酱屹立不倒的姿态恐怕很多老玩家都深有体会。不过，将全部技能都用到生存方面的后果就是，没有特别亮眼的输出。而且因为是 3 星英灵的缘故，汪酱双围被限制在了 70 级的上限，输出更是大打折扣，还好枪阶自带的 5% 修正让其输出处于中规中矩的水平。

Ushiwakamaru
牛若丸

职阶	Rider	MAX HP	9028
罕贵度	☆☆☆	MAX ATK	9028

指令卡

Quick Quick Arts Arts Buster

固有技能

Skill		Rank	CT	解放条件
	天狗的兵法	A	7	初期
赋予我方全体 NP 获得量提升 10%（3T）				
	领导力	C+	7	灵基再临 [1]
赋予我方全体攻击力提升 8.5%（3T）				

职阶技能

Skill		Rank	效果
	对魔力	C	弱体耐性上升 15%
	骑乘	A+	自身 Quick 卡性能上升 11%

宝具

坛之浦 八艘跳	Quick	Rank C
给予敌单体 1600% 的超强力伤害 [Lv]，赋予自身星星掉落率增加 50%（3T）[OC]		

性转换后的源义经，牛若丸是幼名。女体化后的牛若丸着装痴女 POI，不禁让人陷入嘿嘿嘿的欲望之中。双围数值及格，没有太大的偏差。在这个 R 阶缺少单体宝具大杀器的环境下，牛若丸在很多 5 星扎堆的玩家队伍中，仍然保有一席之地，这点难能可贵。

既然说到地位，那我们就来看看牛若丸引以为傲的宝具——“坛之浦 八艘跳”，其实这是具现源义经连跳八艘船仓皇逃跑场景的宝具，莫名喜感。1600% 的伤害倍率实在可怕，宝具等级 5 的时候是 2400%，配合目前 Quick 卡性能提升第二高的“骑乘 A+”，要不是 3 星的双围限制了攻击力，真不知道能刷新多少伤害记录。在炫目的伤害背后，“坛之浦 八艘跳”还附带了增加暴击星星掉率的效果，虽然目前这个 Buff 实际效果不佳，不过总比没有好。

技能方面牛若丸简直是团队配合专家，“天狗的兵法”可以加快全队 NP 积攒速度，而“领导力”更能增加全队的输出。技能朴实无华，但却非常实用，宝具伤害逆天，有效地弥补了 R 阶没有单体大杀器的缺陷，练好牛若丸，从此再也不怕各种 Caster Boss 啦。

上面推荐的都是单体宝具持有者，这里又要说回欧洲方面的特权了。



Altria Pendragon
阿尔托莉亚·潘德拉贡

职阶	Sader	MAX HP	15150
罕贵度	☆☆☆☆☆	MAX ATK	11221

固有技能

Skill		Rank	CT	解放条件
	领导力	B	7	初期
赋予我方全体攻击力提升 9%（3T）				
	魔力放出	A	7	灵基再临 [1]
自身 Buster 卡性能提升 30%（1T）				
	直感	A	7	灵基再临 [3]
获得 5 枚暴击星星				

指令卡				
Quick	Arts	Arts	Buster	Buster

职阶技能			
	Skill	Rank	效果
	对魔力	A	弱体耐性上升 20%
	骑乘	B	自身 Quick 卡性能上升 8%

宝具		
誓约胜利之剑	Buster	Rank A++
给予敌全体 400% 的强力伤害 [Lv] 自身 NP 再积累 20%[OC]		

是的，大家期待已久的吾王来了！要说最优的英灵，怎可少了咱们的大饭桶、大呆毛、Fate 系列的门面大招牌、5 星英灵代表、量产 Saber 脸罪恶之源、光炮代言人、宝石翁礼装独占者、火种收割农……大批的绰号足以证明吾王的超人气和超强实力。身为 5 星英灵，双围必然顶尖，15150 的高血量带来良好的生存能力。宝具是大家都熟悉的明明是把剑却能放光炮的“誓约胜利之剑”，Buster 卡 400% 的倍率着实亮眼，附带 NP 再充填，加快下一发的效率，配合自身 1Q2A2B 的配卡还可以组成 Buster Brave Chain。当然这些都不是重点，让她超神的，其实就在“魔力放出”技能上，技能 1 级就能提升 Buster 30% 性能，然后宝具也是 Buster，所以你懂的。再配合提升全体攻击力的“领导力”，分分钟就让那些全体宝具的狂战士们下岗。当然如果对面是“Arrrrrrrcher！”的话，那还是让吾王去吃零食吧。



辅助的强度决定队伍的存续能力

想一想 RPG 里纯莱刀队的下场吧，没有奶子……哦不，没有奶妈如何竞技？当面对高强度副本的时候，有一个强力辅助，往往可以帮



Hans Christian Andersen
汉斯·克里斯蒂安·安徒生

职阶	Caster	MAX HP	8484
罕贵度	☆☆	MAX ATK	5758

指令卡				
Quick	Arts	Arts	Arts	Buster

固有技能				
	Skill	Rank	CT	解放条件
	人类观察	A	7	初期
赋予我方全体暴击威力提升 10%（3T）				
	高速咏唱	E	8	灵基再临 [1]
自身的 NP 增加 50%				
	无辜的怪物	D	7	灵基再临 [3]
赋予自身每回合 3 枚暴击星获得状态（3T） 自身防御力下降 14%（3T）				

职阶技能			
	Skill	Rank	效果
	阵地作成	D	自身 Arts 卡性能上升 4%
	道具作成	C	自身弱体赋予成功率上升 6%

宝具		
为你而写的故事	Arts	Rank C
60% 概率 [Lv] 赋予己方全体 攻击力提升 / 防御力提升 / 星星发生率提升 20% 己方全体每回合 HP 恢复 1000（3T）[OC]		





你省下许多不必要的令咒与令咒还有令咒。“安徒生神教”的教主大人，通称“子安徒生（声优为子安武人）”。隐藏在 2 星英灵中的 4 星强者、非洲人的衣食父母、暴击队的主力辅助。满级血量在 2 星中数一数二，生存能力较高。是目前少有的奶妈英灵之一，罕贵度最低，入手最简单。

宝具“为你而写的故事”虽然是概率赋予己方全体各种 Buff，但宝具等级 5 的话概率能提升到 80%，成功率有保障。3 回合的回血是必定成功，若 OverCharge 最高能每回合 3000 的 HP 恢复。配卡有 3A 积攒 NP 效率极高，还有“高速咏唱”进一步加速宝具释放频率，在 Arts 比较多的队伍里甚至能见到 Buff 叠加的情况。

技能主要是配合暴击星星队伍，“人类观察”能够配合好全队的爆发时机的话，伤害提升相当可观，而“无辜的怪物”则是暴击星星队其中一个星星获得来源，一般需要配合高罕贵度礼装“2030 年的碎片（每回合 8 星星获得）”才比较实用。非暴击队应用方面基本就是常规的奶妈以及主要 Buff 提供者，在“磨”的队伍中，与贞德的组合被称为“Jeanne Andersen System（JAS）”，生存能力惊人，与另一超级辅助玉藻前相性极好，2 回合 1 宝具轻松无比。

曾经有很多非教徒质疑子安徒生的能力，但在正确运用之后，都纷纷拜倒在子安徒生的黑丝之下（prpr）。在一些老手的暴击队以及蓝卡宝具队中，也经常能见到子安徒生的身影。这位只有 2 星的小正太，正在用自己的毒舌书写着“为你而写的故事”。

不过既然介绍了 JAS 这个系统，那就应该普及一下大家的新手之友、与吾王一样是 FGO 招牌角色的贞德：



Jeanne d'Arc
贞德

职阶	Ruler	MAX HP	16500
罕贵度	☆☆☆☆☆	MAX ATK	9593



指令卡				
Quick	Arts	Arts	Arts	Buster

固有技能			
Skill	Rank	CT	解放条件
启示	A	8	初期
赋予自身每回合 3 枚暴击星获得状态（3T）			
真名看破	B	7	灵基再临 [1]
敌单体 Servant 宝具威力下降 15%（1T）			
神明裁决	A	8	灵基再临 [3]
70% 概率赋予敌单体 Servant 无法行动状态（1T）			

职阶技能		
Skill	Rank	效果
对魔力	EX	提升弱体耐性 25%

宝具		
吾神明在此	Arts	Rank A
赋予己方全体无敌状态（1T）防御力提升 10%（3T）[Lv]、全体每回合 HP 恢复 1000（2T）[OC] 赋予自身眩晕状态（2T）		

游戏中目前唯一的 Ruler 职阶，此职阶的强大之处在于除了 Berserker、Ruler、Shielder 之外，其他职阶对 Ruler 造成的伤害全部减半。然后贞德满级 16500 的超高血量，配合自身宝具“吾神明在此”的一回合无敌，防御力提升，每回合回血。简直不死小强，可惜的是贞德没有“目标集中”之类的技能，否则还不得上天？

本身配卡有 3Arts，NP 提升速度较快，让其宝具释放频率也随之加快。技能方面有辅助暴击的“启示”，相当于无负作用的“无辜的怪物”。以及针对 Servant 的控制系技能“真名看破”和“神明裁决”，灵活运用更能加强队伍的生存能力。不过在操作上有个弊端需要注意，那就是宝具带来的 2 回合眩晕，如果运气不好眩晕时贞德的配卡有 3 枚以上的话，这回合可能只有两人甚至一人能够行动。然后又因为是 Ruler 对其他职阶除了 Berserker 之外都没有克制效果，日常刷素材打火种之类的副本里输出比较呵呵，大概就这些鸡蛋里挑骨头的缺点了。



总体来说贞德是一个近乎完美的高难度副本攻略要员，和安徒生搭配起来的 JAS 持久力非常优越，只要没有大的操作错误就能很轻松地将各路 BOSS 耗死，是目前一种主流打法。

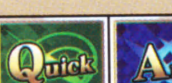
刷刷刷，你需要非常规的兵器

上面推荐的英灵，基本是以攻略主线剧情作为主要目地来分类的。那么当新手需要打日常职阶锻炼副本以及火种副本、刷素材 Free 副本又需要哪些新手之友呢？下面我们来看看几个特别适合刷图的非常规兵器：

Aarash
阿拉什

职阶	Archer	MAX HP	7122
罕贵度	☆	MAX ATK	5816

指令卡











职阶技能		
Skill	Rank	效果
对魔力	C	弱体耐性上升 15%
单独行动	C	自身的暴击威力提升 6%

固有技能				
	Skill	Rank	CT	解放条件
	顽健	EX	7	初期
自身防御力提升10%（3T），毒耐性提升80%（3T）				
	千里眼	A	8	灵基再临[1]
赋予自身星星掉落率提升20%（3T）				

宝具		
流星一条	Buster	Rank B++
对敌全体造成600%超强力伤害[Lv] OverCharge伤害提升[OC]，赋予自身即死效果		





古代波斯传说中的大英雄，他在德马峰牺牲自己的性命射出一箭，箭矢所落之处便形成了伊朗与图兰的分界。FGO里人称自爆弓，使用了宝具，就会自灭退场，很好地还原了自己的故事。因为是1星英灵的关系，你不能对他的双围有太大的期待，但其实阿拉什血量挺不错。配合技能“顽健”，反而是3回合内最硬的Archer。不过这些都不是重点，其最值得夸耀的，是毁天灭地的宝具伤害。本身已经Buster卡600%全体伤害倍率，傲视所有英灵。然后，因为是1星的缘故，随便抽友情就能宝具5级，伤害倍率提升至1000%。因为宝具5可以OverCharge500%，再增加400%。嗯，天好蓝啊……

除了逆天的清场能力，自爆也具有战略意义，自爆的时机把握，替补的顺序安排，都需要玩家去仔细考究。当阿拉什高喊“Stella！！”射出灵魂一击时，摧枯拉朽的宝具演出带给玩家极大的震撼，这种男人的浪漫，也是很多老手打高难度关卡依然喜欢带着阿拉什的原因。

Robin Hood
罗宾汉

职阶	Archer	MAX HP	10187
罕贵度	☆☆☆	MAX ATK	6715

指令卡

固有技能				
	Skill	Rank	CT	解放条件
	破坏工作	A	7	初期
敌全体攻击力下降5%（3T）				
	黄金律	E	8	灵基再临[1]
赋予自身NP获得率提升12%（3T）				

职阶技能			
	Skill	Rank	效果
	对魔力	D	弱体耐性上升12.5%
	单独行动	A	自身的暴击威力提升10%

宝具		
祈祷之弓	Arts	Rank D
对敌单体造成900%超强力伤害[Lv]，[毒]特攻攻击200%[OC]，赋予对象[毒]状态（5T）		

又是一个Archer，跟自爆弓不同，这位FGO里通称“绿茶”的罗宾汉，擅长的是Boss Killer。初始技能“破坏工作”可以有效地减少敌人造成的伤害。而获得了“黄金律”之后，绿茶的宝具释放，就进一步加速了。

绿茶的宝具“祈祷之弓”初看效果也就这样，但不知为何FGO里，[毒]特攻攻击变为了负面Buff特攻攻击。只要目标身上有Debuff，那就会变为[毒]特攻。也就是说，绿茶只要先使用“破坏工作”给敌人上一个Debuff，就可以直接开启宝具给予敌人瞠目结舌的伤害。这到





底是BUG还是设定失误，目前官方还没有任何反应。

总之，因为绿茶的这个碉堡特性，让他成为不少玩家手里的奇兵。当面对各种非枪兵职阶Boss，玩家手头又没有好使的单体宝具英灵时，就是绿林好汉罗宾汉出场的时候啦。

未完待续

好了，这期新手队伍构筑指南就先告一段落。其实还有很多很好用的低星英灵适合新玩家培养，但限于篇幅这期就只提点上面这几名。下期将开始按照每职阶1位，一期7位英灵的速度，从历史梗考据等方面详细地介绍FGO里的英灵们，敬请期待。▲

请问您今天要来点“黄金拼图”吗？

代表四格漫画界“颜值”的原悠衣和Koi（中）

Is the Order a Golden Mosaic?

□文/完蛋了的国王
□责编/白石 □美编/塔里



▲原悠衣与Koi的最新联动插画，这次是超级妹控心爱与爱丽丝的CP

星之魔女降临，可貌似还是不行

STAR WITCH HAS ARRIVED

一次腰斩并不代表着世界末日，选择在『COMIC BLADE』这种杂志上出道的好处显而易见，杂志很年轻，作者也很年轻，相互间有的是试错的机会。这不，在稍微调剂了一下心情之后，原悠衣又在责编的指导下开始筹划第二部漫画『星之魔女』的连载。该作于2006年3月号重登『COMIC BLADE』的版面，原悠衣当时不得不面对一个有些尴尬的局面，2005年她出道时在『COMIC BLADE』上一同发表的10部新连载都还好好活着，唯独她的『堕天使迦南』只活了短命的三个月，如果说这就是职业漫画家之间的差距的话，未免也太直白和残酷了些。不过好在原悠衣得到了败部复活的机会，即使从现在开始发力追赶也不至于太迟。

原悠衣似乎接受了来自责编的建议，顺应潮流的创作了一部魔法少女意味更浓的作品，把准了时代的脉搏是好事，但想要活得更长久，仍有两个永恒的课题需要去面对和解决——脚本和人设。

对于语言组织能力和想象力都比较有限的人来说，只有一种方法可以把故事写好，那就是首先设计一个自己能把握的尽量简单的世界观，然后讲述一个简单的故事，最后用尽各种手段把一个本来3、4话就能讲完的简单故事扩充到能令自己满意的程度。在责编的劝诱下原悠衣照着这个思路进行了尝试，没想到效果还不错。『星之魔女』的世界观简单易懂，浩瀚的宇宙中存在着两个有人类居住的星球，一个叫“布拉奈特”，一个叫“阿尔忒弥斯”，虽然居住在两个星球上的物种同为“人类”，但他们之间却从没有联系，“布拉奈特”和“阿尔忒弥斯”的人们都只是一代代地传承各自的远古神话，并告诫子孙后代不要试图与对方接触。直到有一天，居住在“布拉奈特”上的少年胜树在自家经营的店铺橱窗前目睹了一位衣着怪异的少女，当胜树被对方绮丽的眼眸所深深吸引时，他并不知道这位名叫玛丽的少女是来自于“阿尔忒弥斯”的大魔女。玛丽的任务是搜寻从“阿尔忒弥斯”逃到“布拉奈特”来的人，而胜树阴差阳错的成为了玛丽的帮手，少年与少女的物语就此展开……这是一出王道的“Boy Meets Girl”式的故事，乍看起来驾驭起来并没有多大的难度，在接下去的故事中，少年和少女会遇见各式各样的人物，经历各种事件，迎接突如其来的变故，体会价值观的碰撞，最终多半会走向一个happy ending。搞定了脚本，那么接下来更重要的任务就是搞定人设了。



▲漫画第4卷封面绘

▲原悠衣最新画集『Parade』的封面绘

『堕天使迦南』的腰斩对原悠衣而言曾是一个不大不小的打击，她那十分有限的人设技巧遭到了质疑，令她一度陷入了迷茫。好在责编及时给予了指点才让她茅塞顿开，『星之魔女』是一部主题明确的作品，所以原悠衣只需在“魔女”这个命题上下功夫就可以了，传统意义上的魔女无非就是用又长又厚的深色斗篷裹住身体，头上还顶着一个又高又尖的魔女帽。因为原悠衣坚持她对萝莉型女主角的偏好，玛丽的人设在传统魔女的形象基础上进行了些许改良，斗篷改短改小，强化了里面小洋装的可爱度，帽子的尺寸也不那么夸张，以迎合玛丽矮小的身材。但某些符号化的魔女特质原悠衣还是灵巧地将其抓住了，比如一头粉色的可爱长发，这显然是参照了正当红的轻小说『零之使魔』里插画师兔冢英志给女主角露易丝的设定。在这一点上放弃怨念多年的金发是明智之举，纵观人类历史，魔女并非宗教层面上正大光明的

角色形象，用西方主流的金发来衬托魔女美貌的例子屈指可数，魔女应该拥有近似于异族异端的头发颜色，比如代表拉丁系的棕发、红发（啊哈，就像我们熟悉的莉娜·因巴斯），或者二次元化后出现的蓝色和粉色等发色。能够理智地抛弃对金发的执着对原悠衣而言不啻是人设道路上的一大进步，当然对于当时实力仍在三流和二流之间徘徊的原悠衣来说，既有进步的地方，也有固执守旧的时候。比如在对待男主角胜树的态度上，原悠衣就始终放不下对正太型角色的执着。尽管业界已经有明显的迹象表明大叔与萝莉的配对比传统意义上的“Boy Meets Girl”式的正太萝莉配更具看点，因为业界的风向一直在往萌系这边吹，萌系 ACG 作品的主力消费群体是宅男，而不是过去那些爱看少女漫画和变身美少女动画的女性，大叔的角色代入感显然比正太更强。但原悠衣彼时的思路还停留在自己要成为一个少女漫画家的阶段不能自拔，正太男主角是必须的。如果原悠衣懂得审时度势的话，她应该早就发现自己在女性向漫画高手林立的『COMIC BLADE』上很难拥有稳固的立足之地，像黑乃奈奈绘这样有过作品动画化实绩的知名漫画家都有不得不暂停『新选组异闻录 铁』的连载而另起炉灶的时候，杂志社提供的试错机会本来就是有限的，名家尚且每每自危，何况是一个前途不甚明朗的新人，一旦杂志销量出现波动，首当其冲被舍弃掉的就是新人。果然，『星之魔女』的连载进行到 2007 年中就遭遇到了明显的瓶颈，该作的模式跟『堕天使迦南』十分相似，萌萝莉从天而降到凡间跟正太组队找人，剧情缺少波澜，多看几话就要昏昏欲睡，实在吊不起读者的胃口，


△中惠光城初专辑『Ricerca』的封套绘

只能最终于 7 月宣告完结，单行本数量定格在了 3 卷这个有点尴尬的数字上。这下『COMIC BLADE』没有了再继续宽容下去的理由，直接向原悠衣下达了逐客令。就这样，三年的合作期戛然而止，原悠衣失业了。

名为“金发少女”的不治之症

THE BLONDE SICK

被主流漫画月刊一脚踢走的原悠衣此后经历了一段漫长而黑暗的蛰伏期，有三年多没有发表任何值得一书的商业作品，仅有过三次给官方同人漫画供稿零散短篇的记录，但是正是这其中的某一次彻底改变了原悠衣的人生轨迹。2010 年 4 月，她为一部四格漫画绘制了官方同人短篇，这部作品叫『轻音少女』。

2007 年『轻音少女』在『まんがタイムきらら』上初登场时没有多少人看好这部作品，直到那个在业界拥有覆雨翻云之力的京都动画公司声称买下了该作的动画改编权，故事开始发生戏剧性的超展开。事实上在 TV 动画版 2009 年春季档播出的时点上，漫画原作才刚刚发售了单行本第 2 卷，人们对于这部四格漫画知之甚少，其中当然也包括原悠衣。直到后来为『轻音少女』官方同人漫画集第 2 卷供稿前，她才第一次有机会读到原作，而漫画本身的其貌不扬与京阿尼动画版的轰华绚烂进行对比的话，这种巨大反差给原悠衣带去的震撼是可想而知的。自己多年的苦熬和不得志，与那个叫かきふらい（一直被认为是女性，其实是个汉子）的同人漫画家信手拈来的第一部，也是唯一一部商业作品就一炮而红的狗屎运相比，这万般苦涩的“羡慕、嫉妒、恨”更是叫人无法下咽。为今之计只有豁出去了，咱也来挑战下这四格漫画吧！

不过，就在原悠衣找到芳文社献上『黄金拼图』的提案并获得通过之前，还有过一段不为人知的插曲。原悠衣在蛰伏期里曾策划过四个连载企画，后来因为各种原因都不了了之，其中有一个企画取名为“从幻想世界来的留学

▲九条可怜是本作的时尚担当，同时也有着本应属于西方少女的热情奔放。本作是『まんがタイムきららMAX』2013 年 7 月号封面绘

△『まんがタイムきららMAX』2012年9月号封面绘

生"，故事的大纲是一个醉心于西洋服饰的日本少年忍，通过家庭访问的机会结识了远在大洋彼岸的英伦少女爱丽丝，得知对方一心想成为一个"大和抚子"式的女性。若干年后，爱丽丝远渡重洋来到日本，住进了小忍在京都的老家，为了有朝一日能成为忍的新娘而开始了"花嫁修行"。尽管这位深陷少女漫画不能自拔的姐们还在幻想能再画上一部"Boy Meets Girl"的普通少女漫画连载，免不了要四处碰壁，但从这个企画里我们已经能看出未来『黄金拼图』的些许影子了。『轻音少女』给原悠衣最大的启发除了四格漫画也能荣登大雅之堂，还有百合题材那无可估量的魅力值。百合漫画本就是少女漫画里的一朵奇葩，自己明明有一条可以不必背叛少女漫画之魂的道路可以走。于是，小忍从少年变成了少女，"Boy Meets Girl"升级为"Girl Meets Girl"！『黄金拼图』就此诞生了。

自从投身于漫画创作以来，原悠衣的脑海中从没有放下过设计金发少女角色的念头，"金发少女"是一种病，而且是不治之症。现在，终于有机会可以再度名正言顺得画她的金发少女主角，而且不是一个，是两个！既然是故事性不强的四格漫画，而且脚本大纲现成就有，原悠衣的主要任务便落到了人设上。本作最先定稿的角色——并不在大家的意料之中——其实是日本少女大宫忍。从作者后来在画集里披露的初期人设原案稿来看，小忍前后的改动小到可以忽略不计，如果以大和抚子的标准来衡量的话，小忍就是活脱脱一个日本人偶的翻版，后来作者多次在漫画里以此为梗来调侃小忍的外形，但读者们其实有理由怀疑原悠衣就是参照着设计出了小忍，实在是太像了！小忍外貌设定的指导思想是中庸化，这个角色的有趣之处在于个性，小忍本质上是一个带有日式传统气质的和风少女，间或会流露出一点不符合年龄的老气，但骨子里十分崇洋媚外，生平最爱之物就是金发少女，在表现出对爱丽丝的狂热迷恋时甚至有一秒变身痴汉大叔的能力，后来粉丝人送外号"鬼畜木芥子"（日语原文是こけし，指的是圆柱体的日式人偶，汉字也写作木芥子，或者木形子）。

而在设计重要性更强的英伦少女爱丽丝时，原悠衣似乎遇到了点小麻烦，麻烦的来源是她对金发少女的欲求不满。看得出，作者想在一个角色里体现出尽量多的和洋折衷的元素，比如金色长发、明亮的蓝色双眸、修长笔直的美腿（这在日本女性中无疑是稀缺资源）代表的是西洋元素；华美的头饰、雅致的油纸伞、改良过的和服浴衣，这些代表和式元素。在性格方面，爱丽丝需要兼备英伦范儿的高雅和西方少女典型的外向随和，以及在沉迷于日本文化之后所刻意学会的庄重和内敛，同时还要加上





▲某单曲CD『YEEL!!』的封套绘



▲『若叶女孩』与『黑白小姐』和『T宝的悲惨日常』等作的联动插画

类“大叔萝莉配”的感觉。得到了金色长发和色气美腿的可怜则充当起英伦时尚感的担当，衣着完全走英式路线，说话也带着外国腔，但在诸如头上小小的发髻、接近于灰色的双眸等元素中还是看得出一点东方元素，和洋折衷的主旨并没有遭到破坏。从性格上说，爱丽丝更多体现出和式的一面，可怜则秉承了更多英式的特点，两位金发少女各有看点，让站在小忍立场的读者不禁激起了左拥右抱的欲望。

在研习了『轻音少女』、『草莓棉花糖』、『向阳素描』等一些四格或非四格的空气系前辈作品后其实不难发现，女主角的人数应该至少有5个。鉴于小忍左拥右抱，百合力分布不均，原悠衣后来又新加入了一对CP小路绫和猪熊阳子，小路绫的初期设定是略显阴沉的电波娘，但后来发现市面上的人气空气系百合漫画里都不会把病态的电波角色作为主角，遂改为和风双马尾少女，做事认真，成绩优秀，但性格十分羞涩，还带点傲娇，对恋爱话题非常敏感，特别在意阳子的存在。猪熊阳子则是典型的帅气担当型角色，外形和做派都很男性化，性格粗枝大叶，乐观而豪爽，最终定稿与初期设定最大的不同在于从小个子长成了亭亭玉立、前凸后翘的出众身材，也算是一种反差萌吧。



对小忍的痴迷，这些性格元素过于复杂，有些还互相矛盾。如果把这样一个用华丽和矛盾元素堆积起来的完璧美少女放到小忍的身边进行对照就会马上看出问题所在：爱丽丝太耀眼，而小忍太平凡，视觉上没有互补，很难擦出百合的火花。原悠衣想到的解决方式是，再设计一个金发少女！

九条可怜在初稿中叫九条爱里香，虽然是英日混血，但一开始既非金发亦非碧眼，是一个普通的配角。原悠衣原打算加入一个金发的英语老师作为补充，后放弃了这个方案，将乌丸老师从男性改为女性并充当英语老师，在漫画中彻底删除了男性主要角色，现在看来无疑是明智之举。爱丽丝角色性的饱和与金发元素的不足使原悠衣想到了提拔一个新的金发少女主角，于是九条爱里香变身为九条可怜，将原属于爱丽丝的长发和修长美腿挪到了可怜身上，为爱丽丝保留了和风的头饰，但因为头发变短而简化为发簪，另外由于身高大幅降低，大幅提升了萝莉般的可爱感，与略带老气的小忍黏在一起非但不会产生违和感，反而多了一种另


▲漫画第2卷的封面绘，爱丽丝手持的油纸伞是她展现和风要素的重要道具之一



▲『まんがタイムきららMAX』2012年6月号封面绘，这个场景后来也被用到了动画第一季OP中

▲『まんがタイムきららMAX』2013年6月号封面绘

在妥善安排好5位主角的人设和角色关系后，在角色稿定论之前原悠衣还有两项工作要做：设计服饰和配色方案。这两者都是增加角色辨识度的有效途径。得体而富有个性的着装有助于提升角色的魅力值，作为以校园为舞台的空气系漫画，学生制服是必不可少的，但要让5个人穿出5种不同的气质，则需要作者好好动一番脑筋。着装风格往往体现出个性，所以外形中庸的小忍的制服造型是最标准的，最里面的白色衬衣全部塞进百褶裙里，脚上的丝袜不过膝，上身穿与裙子配套的西式背心，外面再套一件藏青色的短款罩衫，领口的蝴蝶结扎得很好，把整套制服都穿戴整齐了，一目了然的给人以优等生的印象。另外4人都在小忍完美版着装的基础上做变化。爱丽丝的设定是“来自不可思议国度的金发少女”，着装突出可爱度，所以在白衬衣外直接穿自带的粉色羊毛开衫，下身则穿白色过膝丝袜，给人以纯真无邪的感觉。同为金发角色的可怜与爱丽丝反差较大，着装充满了自由和活力，基本不按照学校规定穿衣，衬衣露在裙子外，外面直接套上一件自带的印有米字旗图案的卫衣，脚上是与之配套的棉袜和跑鞋，整体上运动感十足。小路绫性格的关键词是腼腆，所以着装风格最保守，肌肤露出度最低。她在白衬衣外直接套一件藏青色的长袖毛衣，下半身穿同色系连裤袜，几乎把所有肌肤都包裹在了衣物下。相比之下，阳子的主题是元气和粗犷，着装最为随意，白衬衣领口处敞开，也不系蝴蝶结，一幅飒爽的样子。但为了避免过于流气，好歹也穿上了西服背心。

角色所采用的色系与个性有关，也牵涉到着装风格。『黄金拼图』人设的难点是两两角色的重复性，小忍和小绫都是黑发和风系，爱丽丝和可怜都是金发少女，只有阳子最简单，用热情活泼的红色系就可以打发。用色的问题并没有困扰原悠衣多久，纯黑色在漫画中常用于涂黑，但在插画里的使用并不广泛，黑发往往被掺入其他颜色，所以小忍的黑发偏棕色系，而小绫则偏蓝色系，加上发型不同就很容易辨识了。至于金发也是同理，纯金色在插画中的用途也不广，为了体现出阴影效果，爱丽丝和可怜的金发里都加入了橙色系元素，最终使之表现得更有层次感。搞定了配色，后期再完善一下性格设定和角色关系，人设工作也就大功告成了。

从以上大段介绍中，我们不难看出，『黄金拼图』的出现与其说是漫画家的嗅觉，还不如说是原悠衣插画功底的体现，相信她已经注意到了『轻音少女』的成功主要归功于京阿尼的改编，这其中堀口悠纪子的现象级发挥更是点睛之笔。幸运如『轻音少女』四格漫画业界十年未必一见，京阿尼却对かきふらい的原案画风不屑一顾，那么反向思维的话，如果漫画的画风更精美一些的话是否拥有了凌驾于四格漫画业界大多数同行的一项优势，而且自己的作



品也更容易受到动画公司的青睐呢？从结果来看，答案是肯定的。虽不敢说原悠衣的画功拥有碾压级别的实力，但她毕竟很早就有意识地锻炼自己的插画技艺，而且在『星之魔女』连载时就已经屡次得到给单行本画插画扉页的机会，得到的实战机会比绝大部分四格漫画家都要多得多。以原悠衣刚开始连载『黄金拼图』时的作画实力，放眼整个芳文社都未必能找出几个能与之正面抗衡的。杂志封面是一本刊物的门面，我们只需单看哪些漫画家上封面绘的机会最多就可以判断一本杂志连载阵画功的强弱。比如说芳文社主打四格漫画刊物『まんがタイムきらら』（发行量约 10 万册），上封面次数最多的三人分别是『GA 艺术科美术设计班』的作者きゆづきさとこ、『一起一起这里那里』的作者异试、以及『YUYU 式』的作者三上小又，这三人画功如何反正大家把动画都找出来一看便知。另一本人气月刊『まんがタイムきららMAX』（发行量约 8 万册）的封面绘常客笔者上文里早就介绍过，原悠衣第一，Koi 第二，再往后排就是『加奈日记』的作者石见翔子，画功上的差距也是非常明显的。发行量差不多的『まんがタイムきららCarat』上，坐前三把交椅的分别是苍树梅、きゆづきさとこ和『A 频道』的作者黑田 bb，撇开有信仰加成的苍树老师不谈的话，只有黑田 bb 和后起之秀得能正太郎的插画实力能拉出来一战，不过这两位也尚没有厉害到可以把插画作品攒到出画集的地步。四格漫画业界向来以芳文社唯马首是瞻，竹书房和一迅社紧随其后，所以说，如今的业界论画功排座次的话，苍树梅当仁不让排在第一（人家毕竟是『魔法少女小圆』的角色原案，还办过个人展），第二集团就是原悠衣和 Koi 二人，再往后则是黑田 bb、得能正太郎、一迅社的荒井チェリー（『未确认进行式』）之流。按上述这个座次来看的话，基本上也就是目前作者人气的排名，所以作画实力的强弱与作者人气之间是正向关联的。

金发碧眼的英伦美少女跨越重洋，来到日本的寻常人家，与颇具古典气质的和风美少女以及她们的朋友们共同谱写出一出欢乐的日常喜剧，这样的故事设定固然有着不俗的卖点，但真正让芳文社眼前一亮，当即拍板力捧原悠衣的决定性因素还是她漂亮的画风。在 2010 年 2 月号的『まんがタイムきららMAX』上『黄金拼图』作为试刊作品登场，读者反响十分热烈，而后在 6 月号上原悠衣的连载正式拉开序幕。半年后的 12 月号上，Koi 的『请问您今天要来点兔子吗？』也闪亮登场，从此四格漫画界开启了一个追求颜值的新纪元。▲



▲漫画第 5 卷封面绘


2015
轻小说大盘点
榜单，故事
和一点哀伤
■文/依文秋莉 ■责编/稗田 ■美编/塔里
——2015 年度轻小说评介

讨论2015年盘点的时候，正好赶上『东京暗鸦』最新卷（14卷）发售，想要看一下剧情发展的我建议将盘点延后一些，事实证明，这个决定是无比正确的。相比这个整体上无甚亮点的2015年，反倒是最后几个月出了些大事件（准确地说有几部重量级作品发售了续集），在粉丝中掀起了不小的波澜。

当然就算无甚亮点，也不能只盘点最后几个月，今天就让我再一次陪伴大家，看一看2015年的轻小说界发生了什么吧！

靠谱吗？2015的十大轻小说

Do they worthy of the name.



最近几年，“这本轻小说真厉害”的评选总给人一种越来越注水的感觉。相比于2011年『魔法禁书目录』、『我的朋友很少』、『笨蛋，测验，召唤兽』、『刀剑神域』、『便・当』、文学少女系列、『碧阳学园学生会议事录』、『我的妹妹哪有这么可爱！？』、『无头骑士异闻录』、『神的记事本』这样的豪华阵容，之后每年的榜单前十名，总会有一些令人（特别是对中国读者来说）倍感陌生的名字出现。比如2012年的『超自然异象研究社』、2013年的『重启咲良田』、2014年的『天镜的极北之星』和『期待在地下城邂逅有错吗』（那时蓝带子还未成梗），2015年的『后宫乐园球场』和『无尽深海的索拉利斯』。在这其中，有的如今已经一飞冲天——『期待在地下城邂逅有错吗』，有的也已经成为众人关注的话题——『天镜的极北之星』，更多的则仿佛淡淡飘过的云朵，默默地给大家带来感动，又默默地完结或默默地继续连载着。

这些我们并不了解，甚至听都没听过的作品能够登上这份榜单，甚至能获得前十名的高位，是不是有什么黑幕呢？实际上，这些作品取得的荣誉，可以说几乎完全源自“协力者”的票数。所谓协力者，我之前向大家详细介绍过，简单地说，就是所谓“轻小说界的专家”。能得到协力者的首肯，要么是作品剧情新颖、内涵独特（『重启咲良田』最为典型），要么就是“有潜力”。前者不必多言，虽然协力者们未必都有很高的文学素养，但多年来对轻小说的深刻理解保证了她们对作品的品位，而被协力者挑中的此类作品，大多非常值得一读，其代表就是『超自然异象研究社』和『重启咲良田』。另一方面，多年来一直行走在轻小说圈子里，这些协力者对市场的感觉同样非常敏锐，加之他们或多或少都和各大文库有一定的渊源（了解内幕也说不定哦），所以她们认为“有潜力”的小说，也大都在一两年内成为话题甚至完成动画化，『期待在地下城邂逅有错吗』（2015年动画化）和『天镜的极北之星』（已公布动画化消息）即是其中的翘楚。

所以我们能够确定，兼顾了作品水平、人气和业界地位的“这本轻小说真厉害”榜单，虽然越来越有“看不懂”的趋势，但实际上，作为每年轻小说界的标尺，还是有非常高的参考价值的。



▲超自然异象研究社



▲重启咲良田

说完了这些题外话，让我们回过头来看今年（2016）的榜单。今年榜单的前十名分别是：

名次	作品名	作者	出版
1	『我的青春恋爱喜剧果然有问题』	渡航	GAGAGA 文库
2	『刀剑神域』	川原砾	电击文库
3	『发条精灵战记 天镜的极北之星』	宇野朴人	电击文库
4	『EIRUN 最终代码』	东龙乃助	MF 文库 J
5	『结束时在做什么呢？正忙着吗？救救我可以吗？』	枯野瑛	角川 Sneaker 文库
6	『NO GAME NO LIFE』	榎宫佑	MF 文库 J
7	『新约魔法禁书目录』	镰池和马	电击文库
8	『期待在地下城邂逅有错吗』	大森藤ノ	GA 文库
9	『路人女主的养成方法』	丸户史明	富士见 Fantasia
10	『EscApe SpeEd』	九岡望	电击文库



自 2005 年起，每一年榜单的冠军，都是该年度最具话题性、人气最高的作品。2005 年的“凉宫春日系列”、2006 年的“戏言系列”、2007 年的『狼与香辛料』、2008 年的『全金属狂潮』、2009 年的“文学少女系列”、2010 年的『笨蛋，测验，召唤兽』、2011 年的『魔法禁书目录』、2012-2013 年的『刀剑神域』、2014-2016 年的『我的青春恋爱喜剧果然有问题』，无不是在轻小说并不长的历史上写下过浓墨重彩，说里程碑也毫不为过的作品。相比从第二位起就经常有争议的排名，唯有第一位，基本上都是难以动摇的。

等等……难以动摇？这样说的话，2014-2016 年连续三年意味着……你想的没错，正因为是如此权威的榜单，『我的青春恋爱喜剧果然有问题』这个史无前例的三连霸可以称得上是神迹。特别是在当今轻小说越来越流俗，越来越网游化、起点化的大趋势下，这部作品可以说是“逆市而行”——背弃主流、而且几乎不可能复制。

这算是有史以来最有影响力的轻小说吗？如果加上“之一”二字，我想是的。去掉“之一”呢？还有颇多可以商榷之处。

『我的青春恋爱喜剧果然有问题』自 2011 年 3 月起由小学馆 GAGAGA 文库出版发行，至今已出版 14 卷，总销量超过 400 万册。相比之下，接近于同期的另一话题作『刀剑神域』自 2009 年 4 月起由电击文库出版发行，至今已出版 23 卷（本篇 16 卷 + 进击篇 4 卷 +GGO3 卷，其中 GGO 是由川原砾监修，时雨泽惠一所作，是否应计入统计数据中存疑），总销量 1670 万册（含海外数据）。这两个数字看起来没有可比性，那我们缩小一点范围，截止 2014 年这两部作品在日本的销量分别突破了 300 万册（2014 年 7 月，此时已出版 11 卷）和 1000 万册（2014 年 7 月 31 日，此时已出版 16 卷）。卷均销量 27 万和卷均销量 62.5 万，这两个数字还是有比较明显的差距的。

将『我的青春恋爱喜剧果然有问题』这部至今仍只在动漫界引发话题的作品和『刀剑神域』这样一个已经成为文化现象的作品相比，似乎不是很公平。但作为“这本轻小说真厉害”

前无古人的三连冠，力压『刀剑神域』的两连冠，被读者放在一起对比也是理所当然。

『刀剑神域』的优势在哪里？更加大众化的主题，更加讨巧的剧情设计和角色设计，读者群的年龄跨度更大，画师 abec 的画风也更加大众（萌），可以说一切都是为销量而生的。『我的青春恋爱喜剧果然有问题』呢？共鸣，共鸣，共鸣，因为很重要所以说三次。其实连载到现在，笔者已经觉得这部作品并不算非常写实，特别是在描写人物性格和感情上（身为结衣党，我早就想掐死大老师不知道多少次了），但微妙之处在于，这部作品又始终飘荡着一种“真实”的氛围，每一个小事件，每一次剧情的波动，都会让你忍不住想“如果是我，这时候会怎么做”，这种感觉来自书中的字里行间，作者并不刻意，读者却能从中读出味道。而且这种味道在每一个角色身上都存在，大老师如是，雪乃如是，结衣如是，一色亦如是。

这也就是为什么『刀剑神域』的销量，『我的青春恋爱喜剧果然有问题』肯定比不了，而『我的青春恋爱喜剧果然有问题』得到的好评，『刀剑神域』也难以相提并论的原因。另外特别要强调的是，特化到“宅圈”，『我的青春恋爱喜剧果然有问题』更是有压倒性的优势——也许这是因为大老师更容易引起宅圈小伙伴们的共鸣吧。我想这正是即使 2014 年『刀剑神域』第二季动画播出，而同年『我的青春恋爱喜剧果然有问题』并没有动画，前者却还是只能屈居榜单亚军的最重要原因。

可以说，这两部作品代表了当今轻小说界的两大主方向，这两条路并没有优劣之分，但就我个人而言，我还是更希望『我的青春恋爱喜剧果然有问题』所代表的风格，能在未来的作品中发扬光大，毕竟，虽然轻小说难称文学，但看到更有特点和个性的轻小说，还是读者的一大快事。

今年的第三位，是曾在 2014 年拿过亚军的『天镜的极北之星』（2015 年排名第十）。还记得当年盘点的时候，我给了这部作品很高的评价，情节在轻小说中是不多见的谋略系，人物（无论主角和配角）性格塑造得都比较成功，整体感觉类似『银河英雄传说』——没想到一语成谶，当年银英令人痛不欲生的虐人手段，天镜也拿来用了一次。虽然没有儿时的冲击大，但当我得知“那个人”逝去的时候还是非常难受的。另一方面，随着政治上的勾心斗角愈演愈烈，这部作品也变得越来越“黑”，阅读时常能让读者感觉压抑甚至不快，从这个角度来说，天镜已经不太适合作为休闲的“轻小说”阅读了，而成了需要思考和承受的作品。不过虽然深度上还有所不足，但这部作品已经在“阅读价值”上超越了大多数轻小说，所以如果大家能接受这种风格，建议读一读。当然，确定动画化是个非常大的利好消息，希望 2016 年天镜能带来更大的话题（这么不轻的轻小说，拍成什么样还是未知数，拍得好的话能进殿堂，拍得不好就只能 BD 暴死了）。

排名第四和第五的两部作品，就是今年的“看不懂”了。『EIRUN 最终代码』是 MF 文库 J 的 2015 年新作，由东龙乃助撰写，今年已出版 3 卷。我看到不少国内媒体将这部作品翻译成『艾露恩末码』，实际上并不好。“末码”虽说也符合原书名『EIRUN LAST CODE』，但既不达也不雅，而艾露恩作为女性名字，和书中的男主人公 Eirun Bazatt 也不怎么相符。

有趣的是，这本书还有另外三位“作者”，みことあけみ、汐山このむ和贞松龙一，みことあけみ负责插画的绘制和机设、汐山このむ负责机设，而贞松龙一负责和“Robo product drama”。单从这个豪华的配置，我们就可以看出在这部作品中，“机器人”所占的分量。没错，这部作品正是架空科幻机器人战斗小说。虽然类似题材的作品不少，但 MF 文库 J 在『EIRUN 最终代码』上的用心程度和对机器人这个卖点的重视程度可是非同一般（早早就公布了会模型化的消息），这部作品动画化几乎可以说是板上钉钉的，被协力者们归为“有潜力”也毫不意外了。

『结束时在做什么呢？正忙着吗？救救我可以吗？』笔者只读了一点点，很惭愧没办法说得太多，不过从读过的部分来看，这是一本幻



想系，感情描写比较独到的小说。这也不奇怪，毕竟作者是枯野瑛。说到这位作者，可能更多人想到的是『银月之书』，不过笔者的第一反应是『魔法使的注意事项』。

『魔法使的注意事项』（台译作『魔法使的条件』），是由山田典枝老师原作，よしづきくみち老师绘制的漫画，是一部颇为温情，描绘人与人之间关系的作品。这部作品之后改编成动画和小说，同样大受好评（特别是动画的片尾曲『Under The Blue Sky』成了一首脍炙人口的名曲）。而小说作者，就是这位枯野瑛了。虽然是在山田老师监修下，根据动画内容创作的小说，但毫无疑问，如果没有出色的感情描写功底，是驾驭不了这样一部作品的，而枯野瑛显然在这一点上做得很好。虽然在之后并没有太多作品问世，但枯野瑛不多的几部小说也都获得了好评，直到最新的这部『结束时在做什么呢？正忙着吗？救救我可以吗？』。自 2014 年 11 月连载至今，已经出版了 4 卷。

虽然我没有读完，但相比于『EIRUN 最终代码』，个人还是更推荐这部作品，因为设定相对更有新意，文字也更加柔和，读起来非常舒适。字里行间透出的点点感动，更是为这部作品增色不少。特别是对奇幻系比较感冒的读者，『结束时在做什么呢？正忙着吗？救救我可以吗？』真的非常值得一读。





6-10 位基本都算是老面孔，魔禁依然还在榜上并不让人意外，而『No Game No Life』在历经了“抄袭事件”和作者榎宫祐老师养病等诸多难关后，终于在时隔一年后的 2015 年 7 月出版了第 7 卷，并再接再厉在 12 月底出版了第 8 卷，真是可喜可贺。『期待在地下城邂逅有错吗』则在 GA 力推下终于开花结果，在 2015 年播出了动画。『EscApe SpeEd』作为上一年投票的第 7 位，这次依然位居前十之列，并不意外。至于『路人女主的养成方法』，我们会在后面说。

总体来看，今年的榜单依然稳健，无论是广大读者的态度还是协力者的偏好都没有脱离正轨太多，前十位也都有一读的价值，还是比较有说服力的。

女性角色方面，首先我已经懒得去数炮姐已经拿过多少次冠军了，去年被雪乃拉下马之后今年马上又能复辟成功，只能说，炮姐的人气已经到了无法用单薄的言语评论的程度。接下来，是雪乃、一色、结衣汇聚一堂，这也从一个侧面体现了『我的青春恋爱喜剧果然有问题』在人物塑造上的成功。

男性角色方面，大老师史无前例的三连霸

2016年	女性		男性		
名次	角色名	作品名	名次	角色名	作品名
1	御坂美琴	新约魔法禁书目录	1	比企谷八幡	我的青春恋爱喜剧果然有问题
2	雪之下雪乃	我的青春恋爱喜剧果然有问题	2	桐人/桐谷和人	刀剑神域
3	一色彩羽	我的青春恋爱喜剧果然有问题	3	上条当麻	新约魔法禁书目录
4	由比滨结衣	我的青春恋爱喜剧果然有问题	4	一方通行	新约魔法禁书目录
5	亚丝娜/结城明日奈	刀剑神域	5	司波达也	魔法科高中的劣等生
6	加藤惠	不起眼女主角培育法	6	空	NO GAME NO LIFE 游戏人生
7	白	NO GAME NO LIFE 游戏人生	7	贝尔・克朗尼	在地下城寻求邂逅是否搞错了什么
8	司波深雪	魔法科高中的劣等生	8	户冢彩加	我的青春恋爱喜剧果然有问题
9	欧提努斯	新约魔法禁书目录	9	梓川咲太	青春期笨蛋不做兔女郎学姐的梦
10	茵蒂克丝	新约魔法禁书目录	10	真奥贞夫	打工吧！魔王大人



也同样没必要多说什么，我想聊聊今年的一个小亮点：梓川咲太和真奥贞夫的上榜。

众所周知，『这本轻小说真厉害』的榜单核心是“年度轻小说”，男女角色排名、作者排名和画师排名基本上都依托于作品排名。所以在作品排名不高又没有特别突出的知名度的情况下，角色想要上榜（前十）可以说是极其困难的。但在2016年的榜单上，就有两部作品做到了：“青春野郎”系列的咲太和『打工吧！魔王大人』中的真奥贞夫。

不知为什么，鸭志田一老师的作品在“这本轻小说真厉害”中总是不那么受待见，即使在『樱花庄的宠物女孩』动画化的2012-2013年，也难以在榜单上（哪怕是前20位）占据一席之地。这一次，咲太的上榜可以说是个“奇迹”了。考虑“青春野郎”系列的高质量，这次可以说是“意料之外，情理之中”。

魔王真奥的上榜则完全是第10-12卷之后真奥的大胜利。真奥原本在『打工吧！魔王大人』中就是以非常有担当、性格温和又温柔的好男人身份出现的，而从“惠美返回安特・伊苏拉”章开始，真奥的形象又进一步升华，简直到了“不喜欢真奥简直不可理解”的地步（笑）。

让我们看看第10卷中的真奥：

「我没哭喔。真正想哭的应该是那些追随我这个笨蛋的魔王军，或是被我这个笨蛋杀害，以及像惠美那样经历了悲惨遭遇的人们。我错了。明明是王，却还是犯错了。」

弯下腰的真奥看起来十分渺小。

之前在笹幡北高中的战斗中，真奥曾为了拯救铃乃、千穗以及漆原潇洒现身，并展现出足以压倒天使与恶魔的力量和身为王的威严，但在此刻的他身上完全感觉不到那些东西。

「……即使如此，你还是必须行动对吧？因为你是王啊。」

铃乃对着那道背影轻声低喃，真奥的后背随之一震。

「你必须将人类的世界，跟自己国民的性命放在天秤上比较对吧？魔王……」

铃乃抬起头，向背后看不见表情的魔王撒旦问道：

「让你的内心感到痛苦的罪，是什么？」

「我的罪……」

「是杀害人类，侵略安特·伊苏拉的事情吗？」

「不对。」

真奥明确地否定。

即使如此，铃乃还是不动声色，继续以平静的语气问道：

「那么是什么？」

「是背叛了民众的信任，将他们逼上死路……以及作为一个王，却选错了道路的事情……」

「如果为此感到后悔，那你该做的事情是什么？」

「……」

真奥让铃乃的话语一句一句地沉入心底，同时开口说道：

「就算是这样，无论发生什么事，直到我不再是王的那个瞬间，都要以王的身分活下去。」

「没错。」

铃乃露出微笑，缓缓起身离开真奥的背，她并未看向那位告白罪孽的男子的表情，而是直接仰望满天的星空。

「你自己不是也说过吗？为了带领那些跟随自己的人前往好的方向，就必须继续看着自己觉得好的方向活下去。直到新的王把自己推下来之前，都必须继续拉着后面的人前进。你想成为能

同时支配恶魔与人类的王对吧？」

「……话说，这算是告解吗？」

真奥以像是在哭又像是在笑、几乎快要崩溃的表情回答。

「你那边的神明，会愿意原谅恶魔的罪孽吗？」

「唉，正常来讲应该是不会吧，毕竟这可是恶魔之王的罪呢。」

「喂，都让我说到这个地步了，那样也太夸张了吧。」

真奥全力对铃乃干脆的回答吐槽，但后者却以平静的笑容摇头说道：

「不过，我原谅你。」

「铃乃？」

真奥忍不住回头。

首先映入眼帘的是圣职者穿着法衣的背影，而铃乃缓缓转过来的脸上，正挂着真奥至今从未见过的温柔笑容。

「恶魔之王撒旦。你身为王的『孤独』与『罪孽』，我确实听见了。我判断你所说的都是真话，并以吾之名，克莉丝提亚·贝尔的名号原谅你的罪孽。即使神，或是这个世界的其他人都不原谅你也一样……你做得很好。」

虽然有骗稿费之嫌，但笔者无论如何就是想要把这段引用出来。在我看来，这是在笔者读过的轻小说中，在无关剧情的情况下对单一角色的描写最为成功和出彩的段落之一。在前几卷的“搞笑”中，读者看到的只是他“明明是个魔王”却“像人类一样善良又平凡”的反差萌，但直到故事进展到核心，我们才发现，其实无论是“魔王撒旦”还是“真奥贞夫”，都完全没有改变，就算是“魔王”，也只是个关心着自己的子民，为了他们而努力的勤奋的青年——无论是征服世界还是在麦丹劳打工——其实不过是如此单纯的事情。

而在莱拉篇中，敏锐地看穿了惠美的想法，并有意或无意地成为了惠美“代言人”的真奥，更是男人味十足，甚至到了让笔者都觉得“真是帅气啊”的地步。为了不被编辑痛骂我就不再引用了，大家可以读一读 12 卷和之后的 13、14 卷，一定会有相同的感受的。



故事 必将风起云涌

A year that climax after another.

本来，若不是真奥拿到了 2016 榜单的第 10 位，笔者是准备把真奥的感想留到这个部分来写的。在 2015 年，有不少粉丝众多的大作在“不平稳”地连载，有的剧情达到了高潮，有的快要迎来尾声，而有的在这一年顺利完结。

首先说男女主人公关系突飞猛进（或者说再也不遮遮掩掩）的两部：『打工吧！魔王大人』和『Strike The Blood』。

刚刚我们才说到，『打工吧！魔王大人』进入安特·伊苏拉篇之后，真奥帅气了很多，这也许也是惠美和真奥关系迅速拉近的原因吧（并不）。其实在安特·伊苏拉篇的时候，惠美已经在心中表露出了对真奥的依赖，而在莱拉篇，她已经明明白白地把这份感情表露了出来（虽然她自己还没有感觉到这是恋爱）。

「我本来就不是什么勇者。只是周围的人这样叫而已。这个世界上，根本就没那种职业。」

这次的颤抖带着微笑的气息。惠美流着眼泪笑了。

抱住真奥的力道，稍微变强了一点。

「这真是恶魔的诱惑呢。就只有你总是说出我最想听的话。刚才也一样……」

虽然我身为千穗党是很不爽啦，但是不得不承认，惠美线已经是板上钉钉的事了。而且和真奥在最近这几卷的变化一样，惠美的可爱度也在见到母亲之后急速上升（虽然并非如莱



拉所希望的那样），真是可喜可贺，可喜可贺。当然这部作品距离完结还有相当的距离，但看到两位主角的改变，还是让人欣慰不已。

『Strike The Blood』则不存在“男女主人公的关系突飞猛进”，因为实际上，自从第一卷古城吸了雪菜的血之后，两人的关系早已确定，只不过因为女性角色众多，考虑到剧情平衡，作者三云岳斗很少用非常确定的笔墨描写两人之间“夫妇般”的互动而已。不过在 2015 年 2 月出版的第 13 卷『咎神骑士』中——

「学长，你这样很没规矩喔。」

雪菜瞪了喝汤时稀哩呼噜地发出声音的古城，对他念叨起来。然而，古城只是一脸事不关己地耸了耸肩。

「因为我右手动不了，也没办法吧。」

「真是的，餐具借我……来。」

怒火中烧的雪菜从古城手里抢走盘子，然后用汤匙把汤舀到他嘴边。感觉这套动作可以配上「啊～～」的音效。古城只是短短地应声答谢，接著便一派自然地从雪菜的汤匙里啜饮热汤。

而且，他还趁空档吃了一口绿色的麦片棒：

「这个味道不错啊。」

「会吗？可是外表看起来乱诡异的……」

「话是没错啦，不过意外地好吃。我猜你会喜欢这种口味，来。」

古城说著把吃过的麦片棒递到雪菜面前。雪菜像小鸟一样探出身子，毫不犹豫地咬了一口麦片棒的前端。

「真的耶，好好吃……」

「对吧。」

古城一边点头一边环顾自己的四周。雪菜看到他那样，立刻拿起他脚边的宝特瓶说：

「需要水吗？给你。」

「嗯，谢啦。」

雪菜十分自然地打开宝特瓶盖，古城毫无疑问就收了下来。而且古城之所以待在窗边的寒冷位置一动也不动，都是为了不著痕迹地将柴炉前最舒适的位置让给雪菜。

就是这么回事了……

而另一方面，在 11 月出版的最新卷中，三云透露本作即将完结，而最终的决战和最后的秘密——弦神岛的秘密也即将揭开大幕。虽然『Strike The Blood』是以角色为最主要卖点的，但设定和背景宏大，故事也很精彩同样是本书的两大亮点，应该说，无论以怎样的方式完结（反正古城和雪菜以及浅葱的关系早已在『雪菜√Before:After』中确定了），都将是一场轰华绚烂的谢幕——毕竟是世界最强的吸血鬼，对吧。

还有一部作品即将迎来尾声，那就是宇野耕平的『东京暗鸦』。在 12 月 20 日出版的最新卷（也就是开头提到的第 14 卷）中，剧情又一次向着“不可思议”飞驰而去。笔者原以为这部作品在 7–9 卷颠覆了几乎每个角色的人际关系已经是疯狂了，却是没想到，到了 14 卷，居然还能再来一次！可以说，第 14 卷带来的这个巨大的秘密虽然并没有涉及到每个人，但是其震撼性甚至超过了“春虎的真实身份”，相比之下，前几卷夏目和北斗是否同为一人的纠结简直就像小孩子过家家一样了……不得不说，“男爵宇野”你这脑洞实在是太大了！作为一个文科出身的孩子，我已经看不懂了啦！

不管最终结局如何……还请收下我的膝盖。

（不要怪笔者明明身为东鸦的脑残粉为什么只说了这么几个字，因为我实在不知道该怎么在不剧透的情况下抒发我内心的😲😲😲😂😂😂啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊）

吸血鬼大战争也好，跨越历史的阴阳师也好，都已经宏大到吓人的地步了。不过接下来我们说的这个，可是有过之而无不及。

如果确如后记所说，『机巧少女不受伤』将在 16 卷的时候完结——这书已经出了 15 卷。换句话说，步入 2016 年，完结不可避免。夜会的结果，雷真的复仇，魔女的最期，以及世界的结局……都将轰华落幕。

实打实地说，虽然海冬不算笔者特别喜欢的小说家，但『机巧少女不受伤』绝对算是笔者最喜欢的小说之一。其背景之宏大、设定之气魄、剧情之壮烈、战斗之华美、角色之魅力……都令人热血沸腾。单是“夜会的最终”，就绵延数卷而毫不拖沓，每个角色都在其中，不是棋子，而是英雄，这种感觉是绝大多数轻小说没有的。

与此同时，不同于连载初期略显套路化的剧情和描写，到了各派黑幕粉墨登场，故事开始绽放的时候，作者对节奏和场面的把握已臻化境，书中的人物不再“演戏”，而是开始“起舞”，这部作品的可读性也大大提升了。或许也可以说，前期的伏笔水到渠成地一一回收，让读者在最近几卷感受到了整个故事设定的完整。

总而言之，『机巧少女不受伤』时隔将近一年，在 2015 年 9 月出版的第 15 卷，为最终的大结局铺好了最棒的舞台，现在就看，为了自己和爱战斗的少年少女们，如何在这残酷的舞台上舞出自己最美丽的终章了。

嗯，写到这里，字数差不多了，今年的盘点就到此为……什么？还有很多东西没写？我不想写了，就这样不行吗？不行？好吧我写……

接下来，要说的东西就有点沉重了，这也是为什么笔者不想继续写下去的理由。不过现

在先说的这个，只是笔者自己不愿意面对而已。

2015 年 8 月 25 日，『我的朋友很少』完结。

当然，天下没有不散的筵席，“完结”对于一部作品来说，是最正常，也最理想的归宿，因为完结而不满是毫无道理的。

但对笔者来说，对一个喜爱夜空的读者来说，以这种结局完结，难以接受。

这更多是一种个人的胡搅蛮缠，因为无论什么作品，最终能得到命运（作者）垂青的只有一个人，这本是理所应当的。但遗憾的是，『我的朋友很少』最终并未垂青任何人。我知道，“成长”才是这本书的主题，小鹰和谁在一起并不重要，但作为一部以“感情”贯穿始终的作品，“感情”和“成长”绝不应该是冲突的，而最终卷的感觉却是，为了“成长”，必须放弃“感情”。这种方式，实在不是笔者所希望的。

如果我不那么喜欢夜空，也许不会对这个结局产生这么大的牢骚，但喜欢了夜空这么久，我只能说，就算大家都觉得这个结局并不坏，我也觉得很过分。

对夜空，真的很过分。哪怕夜空在这 11 卷里一点一点地成长了起来，但感情的归宿，终究是读者对她的爱的映射，只是一个没有实现的小小愿望而已。



市场 无法回避之殇

Why customers too young too simple?

说一个和 2015 年无关的事。2016 年的一月番，有一部 GA 文库的轻改作品『最弱无败的神装机龙』。这作品的套路简直老得不行，观众纷纷吐槽的同时，也有人去研究了一下作者明月千里的作品，发现她的写作历程简直就是“堕落”的历程：从『月见月理解的侦探杀人』（推理）到『不眠魔王和克罗诺的世界』（奇幻类）到『妹妹攻略我的理论』（网游类）到『最弱无败的神装机龙』（后宫类）。当然，说“堕落”有些过分，但实际上，这真的是一位本来很有个性的作者“屈服于市场”的血泪史。

作为千里姐的脑残粉，笔者有话说！

『月见月理解的侦探杀人』真的算是笔者最喜欢的小说之一，虽然推理的部分比起正统推理小说要弱一点，但人物形象和剧情冲突，包括对话的描写是她的长项，全书从第一卷到第



五卷都十分精彩（每当笔者没有书看的时候就会翻出来再看一遍）。相比之下，『不眠魔王和克罗诺的世界』和『妹妹攻略我的理论』剧情上就有些偏向市场了，但许多颇有新意的小桥段和小设定都很有看点。而最后这部『最弱无败的神装机龙』则是剧情最烂俗，人设最平庸，却也卖得最好，文库最主推，也是她唯一一部动画化的作品……

悲伤的故事。

为什么放在 2015 年的盘点时说这件事？原因很简单，2015 年，众多动画化的轻小说作品，都让读者痛切地感受到了“市场”带来的不愉快。“轻改四天王”成了普通观众眼中的笑柄，大量废萌后宫类作品让普通人对轻小说的偏见越来越严重……

2015 年的轻改有没有亮点？1 月的『路人女主的养成方法』必在其列。唯美的角色设定，





细腻的感情描写，举手投足间的小小细节，男女主人公微妙的互动，人际关系的强烈冲突，两位作者在业界的地位……都保证了这部作品的高人气。而与此同时，动画对小说的亮点都进行了较好的还原，独创的部分也都维持了原作的风格，可以说是近年来不多见的“原”、“改”俱佳的作品。尤其是女主角加藤惠，不仅入围了“这本轻小说真厉害”2016 年最佳女主角的第六位，就笔者看来，她的外貌和性格绝对应该是今年的冠军，谁敢说个不字 #！ @#&！ @# ￥！ @&

（作者被拖了出去，请等待广告 20 秒。）

咳咳，失礼了。回到我们的话题。『路人女主的养成方法』之后，接下来的 4 月，笔者原本非常期待『期待在地下城邂逅有错吗』。早在这部作品问世后不久，我就到处向大家安利，并深信它一定会动画化……当一切一如我预测，这部作品在 2014 年“这本轻小说真厉害”的榜

单上拿下了第四位，动画宣布在 2015 年 4 月播出的时候，我内心的喜悦难以言表。

但万万没想到的是……动画播出后，给观众留下最深印象的不是紧凑的剧情，贝尔和赫斯缇亚之间的羁绊，宏大却又不失精巧的世界观，而是……

~~~蓝带子~~~！

看过动画的朋友，肯定明白这句话的意思。说真的，作为一直力推这部作品的人，看到网络上对动画的调侃和嘲弄，心情真的非常糟糕。

接下来，回过头再看 2015 年的一月番，"轻改四天王"的名字仿佛带着嘲笑声，看着是如此的刺眼。以至于到了秋番，还有人想用『我被绑架到贵族女校当"庶民样本"』、『落第骑士英雄谭』、『学战都市 Asterisk』强行凑个"四天王"出来……

这就是很多人，特别是不看轻小说的人对轻小说的看法。庸俗、后宫、龙傲天、起点文……这样的评价多到听得耳朵已经起茧子了。关键是，还很难反驳……

但是，这些后宫作品的作者，真的写不出像样的故事吗？让我们来看看。

有一部算是很有趣味的幻想小说『苍穹的驱真』，作者后来写『约会大作战』，出名了。

有一部很有趣的童书向轻小说『德鲁伊来啰』，作者后来写『精灵使的剑舞』，出名了。

有一部颇为前卫的话题百合小说『幽灵列车和金平糖』，作者后来写『星刻的龙骑士』出名了。

有一部同样非常前卫的话题小说『我甜蜜的苦涩委内瑞拉』，作者后来名气高的是『你的侍奉只有这种程度吗』这样的作品。

有一个作者，以文字极其前卫的『幽灵恋人』出道，作品频频被腰斩，直到后来写了『我的朋友很少』。

不用我说出来，大家都知道这几位作家的名字。也许大家完全无法想象，每一句中的不同作品为什么会出自同一作者之手。但笔者可以告诉大家，前面的是出道早期的作品，后面是市场化的作品，大家就应该理解了。

就拿大家吐槽的 2015 年（也包括 2016 年）轻改来说……

『眼镜少女 HOLIC』——『无赖勇者的鬼畜美学』——『新妹魔王的契约者』。

『断罪的 EXCEED』——『落第骑士英雄谭』。

『樱花零距离』——『我被绑架到贵族女校当"庶民样本"』。

『月见月理解的侦探杀人』——『最弱无败的神装机龙』。

对轻小说有一定了解的人，可能会奇怪："为什么这些作品得到的评价完全不同？"而读过这些小说的死忠读者应该不会觉得太奇怪。

为什么这么说？抛开剧情、人物模板、设定之类完全市场化（读者认为最"雷同"）的东西，作者的文笔和风格，其实不是那么容易抹去的。也就是说，哪怕是那些被嘲讽的作品，也不过是在市场固化的现在，作者和文库或故意或不得不向市场妥协的结果。忘掉成见去认真读一下的话，上面提到的那些"后宫烂文"（每一行的后者）其实各自都有可读之处。

只不过，拍成动画的话，是无法体现书本身文笔优劣的。所以观众们看到的，就是仿佛模仿秀的剧情，闭着眼睛都能想到样貌的角色（更不用说作画崩坏了），让人不禁怀疑是不是取自同一世界观的设定……与其拍这样的动画，不动画化说不定会更好。





这就是这个业界的怪圈和悲哀。大家都明白，就算写幻想战斗，也不太可能卖过『魔法禁书目录』和『绯弹的亚里亚』；就算写网游，也不太可能卖过『刀剑神域』；就算写校园，也不太可能卖过『我的朋友很少』……但各大文库和众多作者还是将自己投身到这滚滚洪流之中，期盼着有一天能够博得大奖，成为畅销大作。

诸位作者这样的行动，简直和参加新人赏的时候一模一样。但是参加新人赏的时候，评委是"协力者"这个级别的专家，看重的是作品的剧情和内涵，或是潜力；而出道之后，面对的就是残酷的市场和"大众"。大众没有专家的水准，看的只是作品的娱乐性和可读性。怎么把握大众的喜好？模仿就好了！

然而问题是，模仿的作品越多，竞争就越激烈，而本不擅长此类作品的作家，强迫她们写这样的文字，也很难有好的结果。动画化的时候，大家也只挑"受欢迎的"作品，却不在乎观众已经审美疲劳……这样恶性循环下去，不说"吃枣药丸"，业界的发展之路也会变得越来越窄。

在未来，规范市场，为观众带来更有新意的东西，将是轻小说发展的必由之路。尽管培养一部畅销作品是很辛苦又很艰难的工作，但相比于牺牲作者迎合读者（还不是全部读者），挖掘作者的能力，支持作者写出让读者倾倒的作品才是可持续发展的方式。

希望在 2016 年，『路人女主的养成方法』这样的作品能更多一些，"轻改四天王"能更少一点儿。



结语

epilogue

这一次，真的差不多该结语了。2015 年的轻小说界，亮点并不太多。新作有几部值得关注，大作有几部行将完结，但比起去年还是缺少了一些吸引眼球的东西（更不用说跟史上难得的大年 2013 年相比了），但我相信，这个业界现在的一些弊端会随着时间和读者的选择慢慢修正，未来也会有更多更好的作品问世。

希望明年盘点的时候，能有更多的好故事和大家分享。▲
~~~

神、哲学与杀人鬼

——从『全部成为F』谈"票房毒药"森博嗣

GOD, PHILOSOPHY AND KILLER

■文/完蛋了的国王 ■责编/白石 ■美编/塔里



※本文涉及严重剧透，请谨慎选择是否阅读

受到“梅菲斯特”青睐的男人

FAVOURED BY MEPHISTO

冷たい密室と博士たち
森博嗣
DOCTORS IN ISOLATED ROOM
MORI Hiroshi

すべてがFになる
森博嗣
THE PERFECT INSIDER
MORI Hiroshi

▲相信几乎没有读者会意识到小说封面上的乐高积木会成为线索

森博嗣，1957年12月7日生于爱知县一个从事建筑行业的世家，其父经营着一家专门为店铺进行设计和装潢的公司，作为少东家的森博嗣学生时代历经东海中学、高中后考入了名古屋大学工学部建筑学科，貌似奔着子承父业的方向而去。但事实上，大学毕业后的森博嗣却继续留校攻读工学硕士学位，进而又获取了工学博士头衔，并在毕业后最终赢得了在母校担任助教授的机会——其教育履历和身份一如他笔下的角色犀川创平。但已经背弃过家族期待的森博嗣似乎并不甘寂寞，在他取得博士学位并四平八稳地在名古屋大学任教5年后，1995年夏天森博嗣突然执笔撰写小说处女作『冰冷密室与博士们』，并在翌年投稿给讲谈社旗下新创刊的小说杂志『梅菲斯特』，这一本以『浮士德』中魔鬼的名字而命名的新锐文艺月刊定位在刊登推理、传奇和SF题材的作品，注重娱乐性和新人的发掘，对新人作家的态度相当积极。『冰冷密室与博士们』一作虽然并没有马上得到刊登付梓的机会，但『梅菲斯特』的编辑始终保持着对森博嗣的关注，并鼓励他继续写作，最终在1996年4月采纳并刊登了森博嗣创作的第4部小说，亦即大名鼎鼎的『全部成为F』，并将刚刚创设的“梅菲斯特奖”颁给了森博嗣和他的出道作。以此为契机，森博嗣正式登上文坛，开始以兼职作家的身份大量发表作品，『全部成为F』连同之前的『冰冷密室与博士们』后来被一同归入“S&M系列”。初时出版社常常用诸如“国立N大学工学部助教授”的噱头来为森博嗣的作品造势，在当时也引发了不小的话题。大学教职在日本社会上颇受尊敬，收入也并不低，所以兼职搞副业，尤其是以创作推理小说为副业，屡屡抛头露面，还以头衔作为卖点则被认为是不务正业，亵渎教师天职的表现。所以森博嗣最终于2005年辞去名古屋大学助教授一职，从此专注于小说创作。

森博嗣兴趣广泛，涉猎的小说题材也十分繁杂，生涯中曾创作过推理、SF、幻想、时代小说等多种截然不同的小说类别，不仅如此，在绘本、诗歌和专业著作方面也有所建树，是一个典型的多栖作家。

森博嗣学生时代的爱好就有好几种，一直坚持到成年以后的有铁道模型、飞机模型和汽车，看得出是很典型的理科男审美。有趣的是这些兴趣爱好未来在他的创作生涯中都有所体现，他在成名作“S&M系列”中为男主角犀川创平设计了一个叫喜多北斗的好基友，这个喜多就是一个铁道宅，可以说是森博嗣个人在笔下角色身上的又一个投影。“S&M系列”第10作『有限与微小的面包』里犀川曾假借过喜多的名字，变相承认了两者都是森博嗣在自己作品中的分身。在森博嗣对飞机模型这一爱好的延长线上，结出了名为“空中骑士系列”的丰硕果实，这个由6部小说组成的SF架空战记系列被认为是日本最好的空战SF小说之一，有着充满古典美学的飞机设计，以及眼花缭乱到令人大脑处理速度跟不上的华丽空战场面描写。

至于对汽车的偏爱，森博嗣在小说中总是想尽办法借机表现，比如他把自己的第一台爱车，一辆鲜黄色的限量版本田BEAT轻型轿车塞给了犀川教授作为座驾，又把自己后来用版税一掷千金购入的保时捷911算到了富家千金西之园萌绘的头上。

鲜为人知的是，森博嗣在学生时代还曾积极参与过同人创作。大学时代创建过一个叫“GROUP DEGAS”的同人社团，当时他的笔名叫“森むく”，在名古屋一带很有点名气，后来还曾经请到Comic Market之父，日本同人文化教父级人物米泽嘉博为他的小说撰文，面子确实是够大的。森博嗣的妻子也是他在进行同人活动时结识的，笔名叫佐佐木昴，是一位绘师，现在偶尔也会为夫君的作品画画插画，两人还一同出过绘本。

转职为职业作家后的森博嗣以涉猎广泛和高产而著称于业界。森博嗣写作的主力方向是广义上的推理小说，代表作有以犀川创平和西之园萌绘为主角的“S&M系列”、以濑在丸红子为主角的“V系列”、以真贺田四季为主角

有限と微小のパン
森博嗣
THE PERFECT OUTSIDER
MORI Hiroshi





▼男主角，一般意义上的“名侦探”犀川创平给人留下的印象比较淡薄，森博嗣本人似乎更青睐女性角色

的“四季系列”等；SF架空战记小说，代表作为“空中骑士系列”6部曲；幻想题材的有“浮游研究室系列”等等。小说以外还创作有大量杂学、随笔集，如“日记系列”、“MORI LOG ACADEMY”和“庭院铁道系列”等。此外森博嗣还在绘本和诗歌方面有所建树，发表过个人诗集『魔的』，绘本集『猫咪建筑家』等。种种方面加在一起的出版物品种超过百个。以上这些还没算上他教授时代的学术著作和业余时所搞的翻译。支撑这些庞大作品名目的是森博嗣的惊人笔速，出道最初3年里狂发10部长篇单行本，堪比轻小说界的镰池和马。以后每年的新书发表数量都在10部上下，常年占据畅销榜单前列位置。据统计，森博嗣全部作品加在一起的销量已经超过1300万册，他的所有小说都没有绝版，古老如『全部成为F』也都有新的再版书可以买到，其人气可见一斑。最近几年，可能随着年龄的增长精力逐渐不济，当然也可能是赚多了想休息，森博嗣多次暗示要引退，2008年末时曾宣称再写15部长篇小说就搁笔，不过即将步入花甲之年的森老师暂时还没有退隐江湖的迹象。

森博嗣在母国虽然是堪与东野圭吾平起平坐的超级畅销作家，但在中国显然有点吃不开。国内正式引进出版过的森博嗣推理小说唯有“S&M系列”，而且第10本『有限与微小的面包』宣布烂尾，另有『猫咪建筑家』、『我和侦探伯爵』两部绘本和一部杂集『非常识』。台版方面种类虽略多一些，计有“S&M系列”、“V系列”、“四季系列”、“百年系列”和“空中骑士系列”，另有若干单体作品，但“四季系列”和“空中骑士系列”的烂尾情况也很严重。“S&M系列”是国内特价处理书店里一折书柜里的常客，可见其在海峡两岸都谈不上是畅销作家。这可能与森博嗣的推理小说和SF小说都不太纯粹有关，“空中骑士系列”里满是絮叨的内心独白，而森博嗣的推理小说绝大部分又都游走于本格和变格的体系之外，无法用派别来归纳，这样的作品在中国推销起来是比较困难的，而且国内读者对题材比较暧昧的非纯文学日系小说向来敬谢不敏。

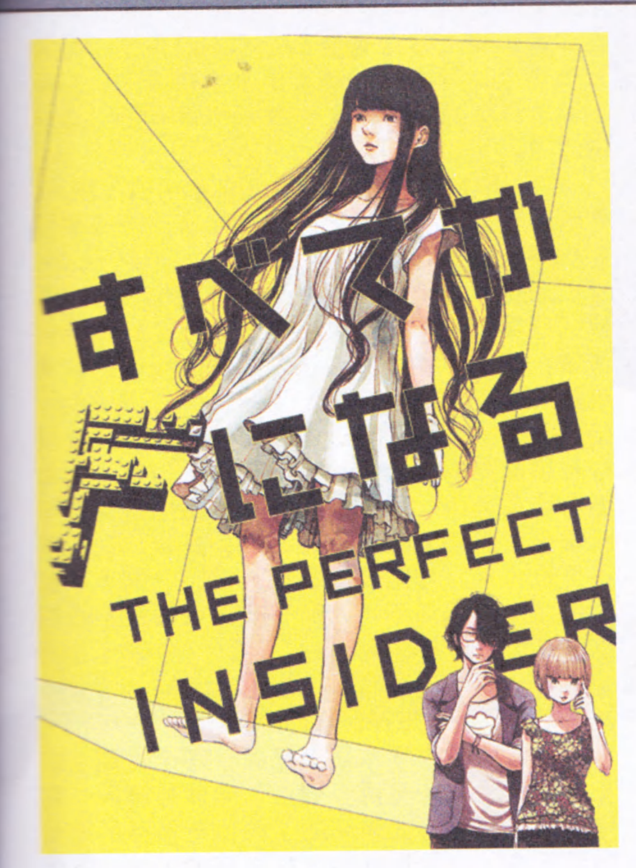




森博嗣靠着多栖作家的身份豪取千万级的销量，其实在日本多栖作家并不少见，尤其是以推理小说作为切入点，而后向其他方向发展，或反之亦然的。推理小说在日本有着极其深厚的根基和广泛的读者群，创作的难度也不如纯文学那么高，所以常被视为青年作家登龙门的捷径，日本最高大众文学奖项直木奖历年获奖名单里就有大量推理小说家就很能说明问题。广为二次元爱好者所熟悉的小说家西尾维新早年也是凭借着推理小说『戏言』系列一举成名，后来转向轻小说创作，并拥有了现在大红大紫的业界地位。西尾的出道经历跟森博嗣颇有相似之处，也是一开始就向『梅菲斯特』投稿，并凭借『青色学者与戏言跟班』一作摘得2002年的第23届“梅菲斯特奖”（该奖项一年颁发次数不限，最多为6次）后顺利出道。区别在于西尾获奖时年仅20岁，而森博嗣则已经步入38岁的中年时期。

当然，森博嗣与西尾维新的异同点并不仅限这几点，他们的文风都属于啰嗦的类型，灌水能力在业界排名前列。两人都很高产，当年森博嗣在一年里写出了4部作品连续不断地投稿，而西尾也曾一口气给『梅菲斯特』投了三部小说，后来两人都不断开创自己的小说新系列，作品数量可以百计。但作为后辈的西尾维新却在销量方面后来居上，大有赶超森博嗣的势头，截止去年为止，森博嗣最畅销的单体作品是卖出70多万册的『全部成为F』，而西尾一年单行本的销量就轻松碾压森博嗣。这体现出两人在年轻读者群中人气上的差异。严格来说现在已经步入创作生涯暮年的森博嗣已算不上一线畅销作家，如果以风头正劲的西尾作为参照物的话，他甚至连二线畅销作家都不算。原因何在？作品类别太杂，不容易吸引忠实的





这是一个方面，但更主要的原因是森博嗣的作品太过严肃导致读起来并不有趣，他的推理小说尤其如此。此外，虽然主创方向是推理小说，但森博嗣作为推理作家的口碑似乎并不是很好，拿奖机会屈指可数。被公认为最高杰作的『全部成为 F』出版后，多年来尚没有一部新作可以超越『全部成为 F』的高度。而且更令人感到不可思议的是，因为森博嗣本人后来的某些行为，就连『全部成为 F』的评价也受到了损害。这次神户守监督带领 A-1 Pictures 的团队将『全部成为 F』TV 动画化毋庸说是冒着极大风险的，后来该作不幸被网友批判为大烂片，也多多少少印证了这种风险。但这一部将森博嗣推销给业界的成功处女作为何在改编为动画后遭受到如此恶评呢？是动画的水准不足？还是原作本身的缺陷导致的呢？如果不想简单粗暴的用“烂片”、“渣作”这样的词语来评价森博嗣和他的作品的话，那么我们就当然有必要用更客观的视角来审视森博嗣其人其文。且听曾经的森博嗣脑残粉，现在粉转黑的笔者细细道来。

真贺田四季
神、天才与杀人鬼
GOD, GENIUS AND KILLER

西尾维新曾用“额滴神”来评价他的大前辈森博嗣，这在西尾刚刚出道的那几年里绝对不是一种揶揄，而是发自肺腑的赞叹。

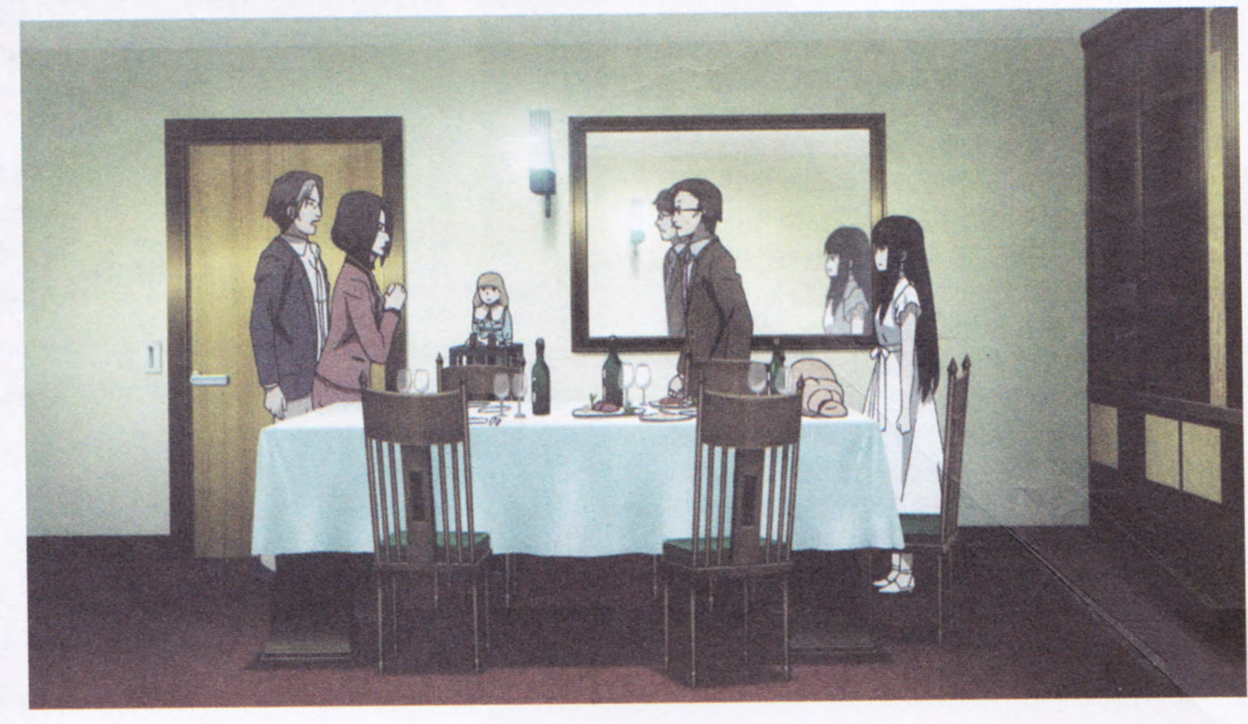
“神”一样的森博嗣，天朝读者们口中的森 boss，曾是日本推理小说界最特立独行的作家之一。森博嗣的工科背景给了他取之不尽的创作源泉，尤其是在诡计的设计方面。众所周知日系推理以卖弄诡计见长，众多诡计中以物理性诡计历史最为悠久，类别最为丰富。而各种杀人手法中，又以密室杀人最为王道。身为建筑学专家的森博嗣似乎在设计物理性密室方面较之其他同行有着无可比拟的先天优势。然而但凡读过森博嗣作品的人都知道，我们的森 boss 从不借自己的教育背景来设计什么与众不同的密室，有时候他恰恰站在了物理性的对立面，设计出了种种非物理性的密室。或许即便是自负的日本推理小说家们也不认为自己有超越“密室之王”约翰·狄克森·卡尔的实力，所以反而沉迷于剑走偏锋式的诡计设计，像雾舍巧的『二重身宫』和北山猛邦的“城系列”这样的奇葩作品屡见不鲜，身为森博嗣“梅菲斯特奖”小师弟的北山猛邦甚至有人送外号“物理的北山”。一个堪称物理方面专家的工学博士不喜欢玩物理性诡计，而一个喜欢读村上春树的文学青年却被冠以物理诡计专家的名号，这在日本推理文坛简直是见怪不怪的现象了。

森博嗣为什么不在物理性诡计方面下功夫？那首先是因为他把功夫都下在了哲学方面。什么？哲学？！你没有听错，是真正的哲学。森 boss 几乎每一本小说都在探讨哲学话题，这可能就是西尾维新尊称其为“神”的原因，因为森老师、森教授、森博士显然将灌水技巧发展出了新境界——用哲学观来灌水！这不同于西尾本人靠罗里吧嗦的对话灌水，不同于京极夏彦靠胡说八道的志怪伪科学来灌水，也不同于宫部美幸靠社会问题的大段说教来灌水。那可是真的哲学哦！你可以批判西尾、京极、宫部，或者任何一个习惯性灌水的日本推理小说家，但没有几个读者敢冒险批判森 boss 用哲学观灌水，是的，一旦装逼失败就有被其他读者嘲笑的危险，而在哲学领域是没有几个普通人敢以身犯险去装一下逼的。所以，单方面灌输的永远是作为学术制高点的森 boss。

森博嗣式的哲学推理小说其实从处女作『全部成为 F』时就已经开始了，而且令人吃惊的是，那时候作者的哲学就已成体系，什么“7 是孤独的数字”、“身在水中就不能抽烟”之类似是而非的哲理台词信手拈来。但最具说服力的例子还是身为『全部成为 F』杀人凶手担当的真贺田四季这个角色本身，她日后若隐若现地活跃于森博嗣几乎半数的推理小说系列中，成了一个跨系列的女主角，而围绕真贺田四季的描写从来就不会脱离哲学的范畴。『全部成为 F』的几乎 1/3 的篇幅都在探讨哲学，剩下 2/3 有一半是推理，另一半则是灌水，如果哲学也算灌水的话，那就是堂堂 2/3 的篇幅，怎能让西尾维新不为之叹服？但至少在一开始，没有一个读者会轻易认为哲学的探讨是在灌水。正因为真贺田四季这个角色浑身上下带有哲学性的气质，她才会在这部处女作甫一面世就立即被大批读者奉为“神”——不是女神，而是神，女神这个词实在太过烂俗，已不足以形容四季的伟大。

如果用一两百个字加以概括的话，『全部成为 F』讲述的是这么一个故事。在 14 岁时曾经犯下杀害双亲罪行的真贺田四季是一个智慧足以君临全人类的“真正的天才少女”。杀了人却被判无罪的四季（这里如果交给社会派来写就成了『天使之刃』）被软禁在一座建在孤岛妃真加岛上的巨大研究设施里，15 年来一直生活在一间受到监视的房间里不曾踏出过半步。但 15









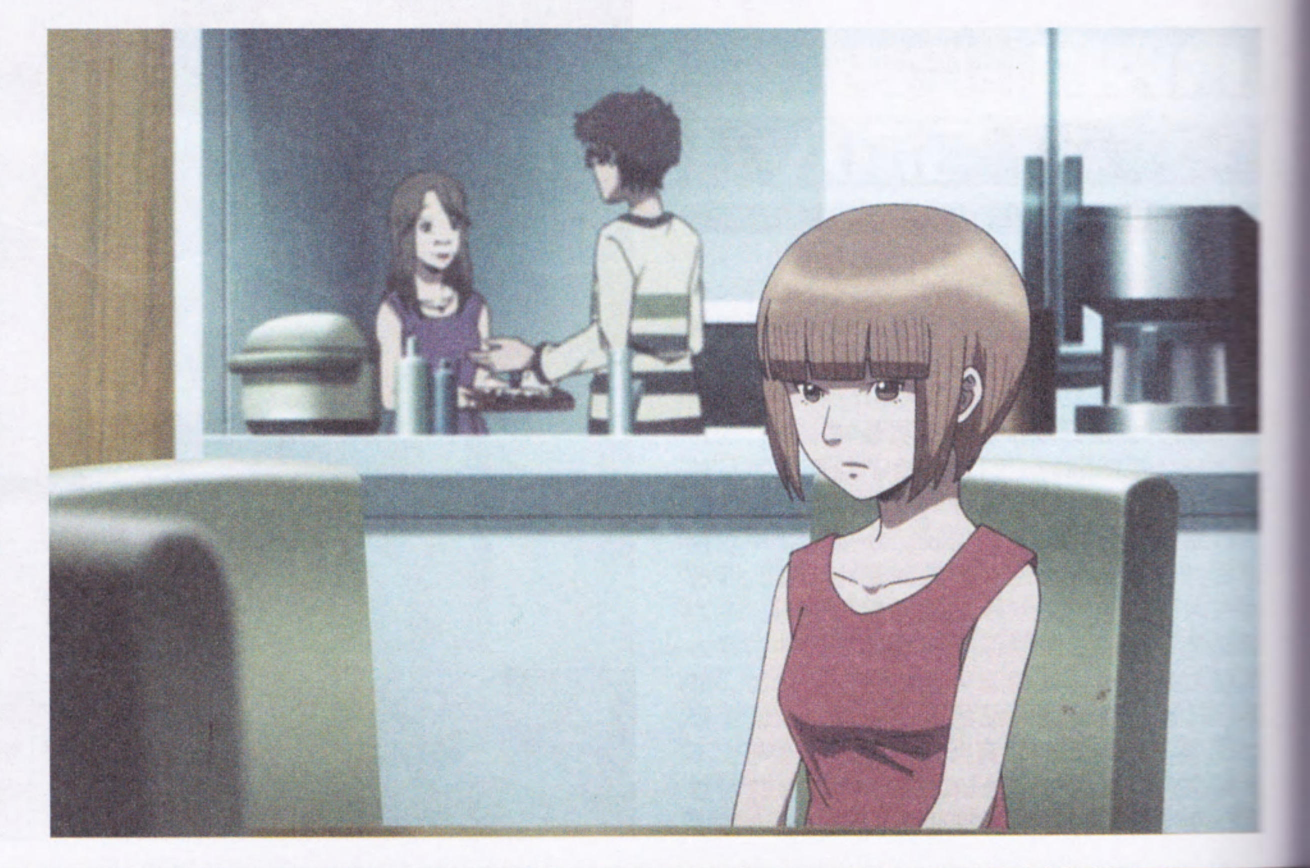
在多重人格上多做纠缠，而在于四季是否是杀人鬼这个命题本身。尽管她杀了很多人，四季却并非杀人鬼。似乎是这样一个很有哲学意味的道理。

『空之境界』里也有不少相似的价值观描写，两仪式杀死了白纯里绪，可最终蘑菇还是要借黑桐干也的所作所为来洗白两仪式，这不，人家后来也顺利地过上了相夫教子的小日子。两仪式明明杀了人，但对方是危害社会的精神病患者，是不自量力的真正杀人鬼。所以两仪式不是杀人鬼，虽然有多重人格但也不是精神病，她是某人笔下最受欢迎的女主角之一——这就是奈须蘑菇想要灌输给读者们的价值观。如果循着这条思路，那么情况颇有些相似的真贺田四季也不是杀人鬼，而是天才，是神。说四季不是杀人鬼，与两仪式同理，因为有的人从道德层面上说非杀不可，而有些人压根就不是四季杀死的！后者对于大多数只看过『全部成为F』的读者来说显然更具有冲击性，但笔者想暂且按下不表，继续来探讨森博嗣哲学。

森博嗣的哲学本质上是关于两个论题：成长与死亡。成长有两个层面，肉体与精神。森博嗣用了两种方式来阐述了肉体与精神的成长如果不统一就会造就出怎样奇葩的人格。在他最受好评的SF小说“空中骑士系列”中，森博嗣塑造了以草薙水素和函南优一为代表的一批“基尔特连”，他们是某种新药试验的副产品，从某个年龄开始就不再长大，他们不会生病也不会受伤，拥有比人类长得多的寿命。因为“基尔特连”看待时间、认识生命和死亡的方式与普通人类完全不同，所以往往被战争外包公司招募为飞行员，参加着名为“战争游戏”的经营活动。年轻的“基尔特连”们驾驶着老旧的螺旋桨式战斗机，丝毫感受不到恐惧为何物，全力以赴地互相厮杀，并从中得到快乐和满足感。“基尔特连”们的肉体早已停止了成长，同时停止的还有精神层面的成长，这是一种异样的统一性，是即使遭遇到最大的恐惧来源——死亡的威胁时也毫无突破迹象的阻碍成长的坚硬外壳。该系列的第一女主角草薙水素是整个世界观设定中驾驶技术最棒的飞行员，或者可以称其为『空中骑士』世界里的“神”，没有草薙打不下来的敌机，而敌机也永远别想把草薙打下来。

年后的某一天，四季却借助惊天地泣鬼神的诡计逃出了房间，还犯下了另三桩命案，其中两人分别是她的叔叔和亲生女儿。受到四季天才智慧吸引而来到研究设施的N大建筑系助教授犀川创平和他的富家女学生西之园萌绘这两个小说里智慧仅次于四季而排在第二第三位的“准天才”担负起了侦破案件的责任，虽然最终破解了四季的诡计，却眼睁睁看着凶手逍遥法外。

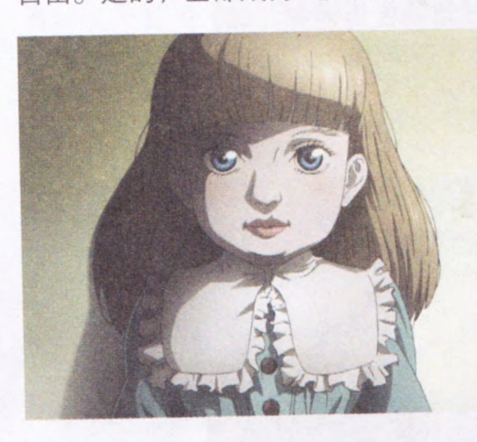
四季，实在是一个微妙的名字，似乎果然是要与“杀人鬼”画上等号的。如果你记性不差的话，应该记得奈须蘑菇笔下也有一个稀世的杀人鬼名叫两仪式，式的读音是SHIKI，与四季如出一辙。或许你也还记得两仪式拥有多重人格，另一个人格名为两仪织，织的读音也是SHIKI。有趣的是真贺田四季也是一个多重人格者，而且她拥有的人格竟然多达4个，每一个人格都在案件里起到了一定的作用，这虽然谈不上是『全部成为F』的核心诡计，却是贯穿于真贺田四季整个登场过程里的重要诡计之一。但多重人格并非物理性，而是精神性或心理性诡计。当然，如果通读与真贺田四季有关的全部作品后会发现，森博嗣设计的终极诡计并非





而『全部成为 F』中的真贺田四季，如果结合“S&M 系列”的收官之作『有限与微小的面包』，以及后来特别为四季而撰写的“四季系列”，可以更清楚地看到真贺田四季这个角色的全貌。四季的肉体无疑是一直在正常成长的，但她的人格，她的精神的成长却在幼年时期就分别走上了完全相反的两条道路，她的一部分精神过于早熟，成为了“天才少女四季”的那部分，那是足以君临全世界所有成年人的一部分，是 IQ。而另一部分则永远停留在孩童时代，不妨称之为 EQ 的部分。四季没有正常人的感情，所以也不会用正常人的感情标准去衡量他人的生命所具有的意义。一切都用知识去解释，然后用利益去衡量，这是近乎于残酷的待人方式。真贺田四季不拥有为世间所认可的价值观、道德观体系。因为凡人认为自己从属于社会，要遵从普世价值观，遵从人类的道德体系，但四季认为自己就是社会的核心，没有任何人和事可以主宰她的意志，或许她就是“神”。

无论是肉体和精神都停止成长的草薙，还是肉体和一部分精神得到成长的四季，最终都主动走下了神坛。契机只有一个，那就是通过某种特殊的方式令她们了解到了生命的轮回，这种宇宙间最神奇，也最本源的现象也是可以发生在自己身上的。生命的轮回就是生命的诞生和消亡。草薙目睹了队友坠机身亡，开始并不为所动，但别的“基尔特连”的死却像一滴墨汁漾开在一瓶纯净水中，无声无息的将水染成了既非黑又非白的灰色。草薙并不了解死的真谛，因为她不会主动选择死亡，但她却选择了拥抱新生，通过与她生命中唯一能让她另眼相看的男人“Teacher”的交合，诞下了她的女儿。从此草薙不再驾驶战斗机参加“基尔特连”们的杀戮，草薙的精神已经成长为了大人。四季的做法几乎如出一辙，她用杀死双亲的方式来确保自己腹中的胎儿顺利降生，女儿降生后四季就从未离开过她半步，尽一个成年人母亲的义务抚育女儿长大，直到 15 年后通过杀死女儿和其父亲的方式重出江湖。或许描写到这里敏锐的你已经看出了森博嗣哲学观众的一处破绽。已经在精神层面成长为大人的草薙和四季，为什么后者选择杀死了自己的亲生女儿来换取自由？杀死女儿的行为与身为成年人的她的价值观和道德观不符，况且四季本身也并不追求自由。是的，『全部成为 F』的最大破绽在此显现。





破坏法则与破绽百出的推理作家

ALWAYS FULL OF FLAWS

1928 年资深编辑兼作家罗纳德·诺克斯写下了日后被奉为金科玉律的“推理十诫”。欧美推理小说教父级人物范达因差不多在同一时期提出了“范达因二十则”，两者都对推理小说的规范化做出了不朽的贡献。当然以现在的科学眼光来看待近百年以前的“十诫”和“二十则”，很容易找出其中过时的条目，因而不必过分执着。尤其是在独立发展的日本推理文坛，战后出现了社会派这一有别于欧美本格推理的所谓的“第二波本格”，继而又在岛田庄司出道后兴起了“第三波本格”，亦即现在我们所熟知的“新本格派”。所以，新本格旗手之一的绫辻行人为了顺应时代潮流，在 1994 年提出了“新本格七大守则”作为新本格推理小说的参考准绳。虽然推理小说人人都能写，怎么写都不拘一格，但如果想得到业界的认同，并使自己有资格归入到某个推理派别里的话，诸如“十诫”“二十则”“新七则”这些条条框框，多多少少还是要遵守的。然而奇怪的是，森博嗣出道时虽然一度被宣传为新本格推理小说家的又一块招牌，但随着他作品的增加，渐渐被新本格派边缘化，最终落到了“广义本格推理”的诡异范畴里，这几乎等同于被推理小说界所放逐。究其原因，森博嗣其实在处女作『全部成为 F』里就不止一次地破坏种种经典法则，把自己放到了本格推理的对立面。笔者将列举“十诫”、“二十则”、“新七则”的全部条款，指出『全部成为 F』几处明

显不符合法则的地方加以分析，或许对于读者和观众评价这部作品会有所帮助。（注：绿色代表相符合，红色代表相悖，黑色代表无关。）

诺克斯推理十诫

1、罪犯必须是故事开始时出现过的人，但不得是读者可以追踪其思想的人。

2、侦探不能用超自然的或怪异的侦探方法。

3、犯罪现场不能有超过一个秘密房间或通道。

4、作案时候，不能使用尚未发明的毒药，或需要进行深奥的科学解释的装置。

5、不准有中国人出现在故事里。（注：原意为防备会武术的中国人徒手杀人，但现在已经无关紧要）

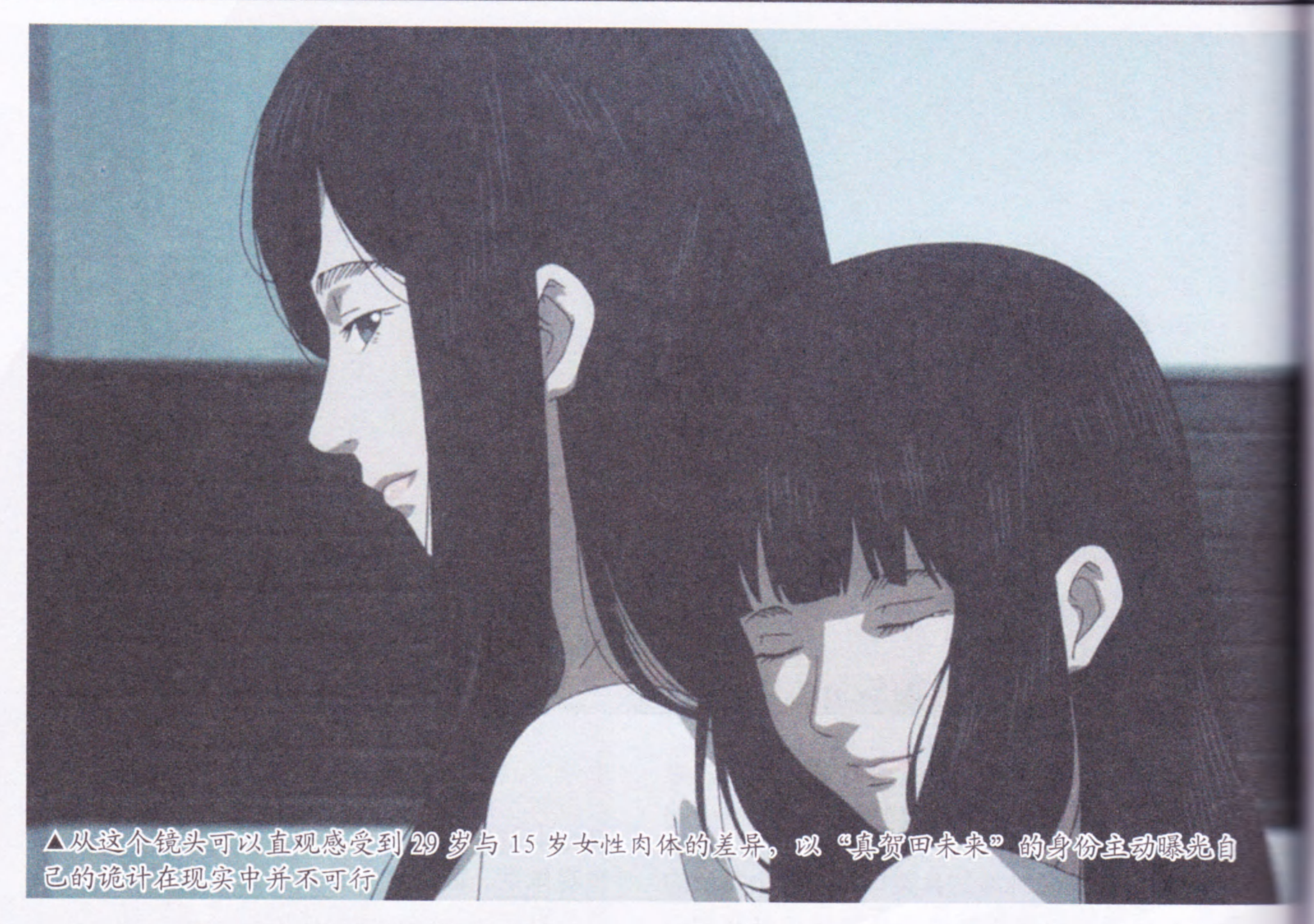
6、侦探不得用偶然事件或不负责任的直觉来侦破案件。

7、侦探不得成为罪犯。

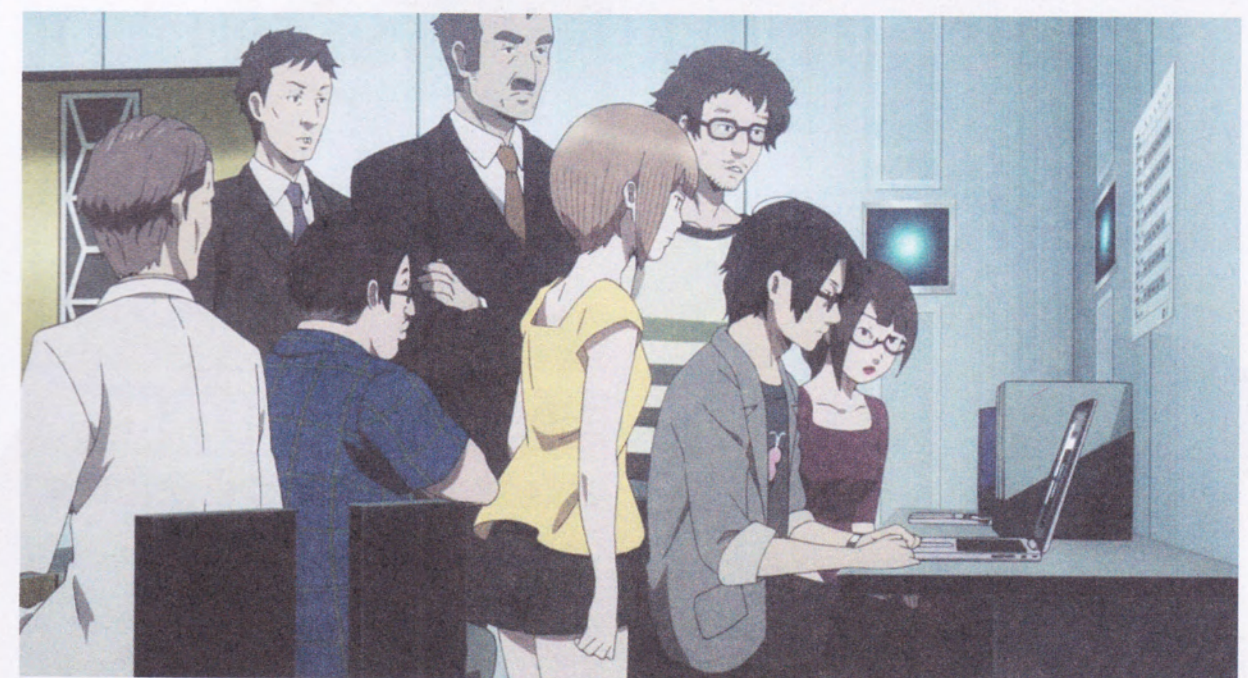
8、侦探不得根据小说中未向读者提示过的线索破案。

9、侦探的笨蛋朋友，比如华生，必须将其判断毫无保留地告诉读者，此人的智力须轻微低于读者的平均水平。

10、小说中如果有双胞胎或双重身份的人时，必须提前告诉人们。



▲从这个镜头可以直观感受到29岁与15岁女性肉体的差异，以"真贺田未来"的身份主动曝光自己的诡计在现实中并不可行



范达因二十则

1、作者应该把所有线索交代得一清二楚，使读者和书中的侦探具有同等的破案机会。

2、读者所受的蒙骗应该仅止于罪犯施诸侦探本身的那些诡计。

3、侦探小说不应扯上暧昧和爱情，否则就纠缠不清，使一场纯粹智力的竞赛复杂化。侦探小说的任务，是把罪犯绳之以法，而不是为了使有情人终成眷属。

4、犯罪的人不应该是侦探本人，或者是警方干侦探中的一员。这是一种欺骗读者的卑鄙手段。

5、破案要靠逻辑推理，不能凭意外或者巧合。假如是罪犯自首的话，动机应该充分。

6、侦探小说当然不能没有一个查案的侦探。

7、罪案一定要是谋杀案。

8、破案的方法要合情合理。诸如读心术、扶乩、招灵、看水晶球那类巫术，乃是侦探小说之禁忌。

9、进行推理破案的主角只可有一个，假如动用三四个、甚至是一群侦探来思考，不但会分散读者的注意力，而且会打乱本来连贯的思路。

10、罪犯应该是个举足轻重的人物。

11、凶手不可是仆人、看门人、跑腿、侍从、护林人、厨师这类的人，因其犯下的罪案是不值得写成书的。

12、谋杀案可以有很多宗，但罪犯只宜有一个。同谋和帮凶可以有，但罪责一定要集中归咎到一个黑心肠的凶手身上。

13、在侦探小说中加进黑社会内容，会把罪责分散，这样只会糟蹋一宗本来十分精彩的谋杀案。一般稍有自尊的高级谋杀犯是不屑与黑帮同流合污的。

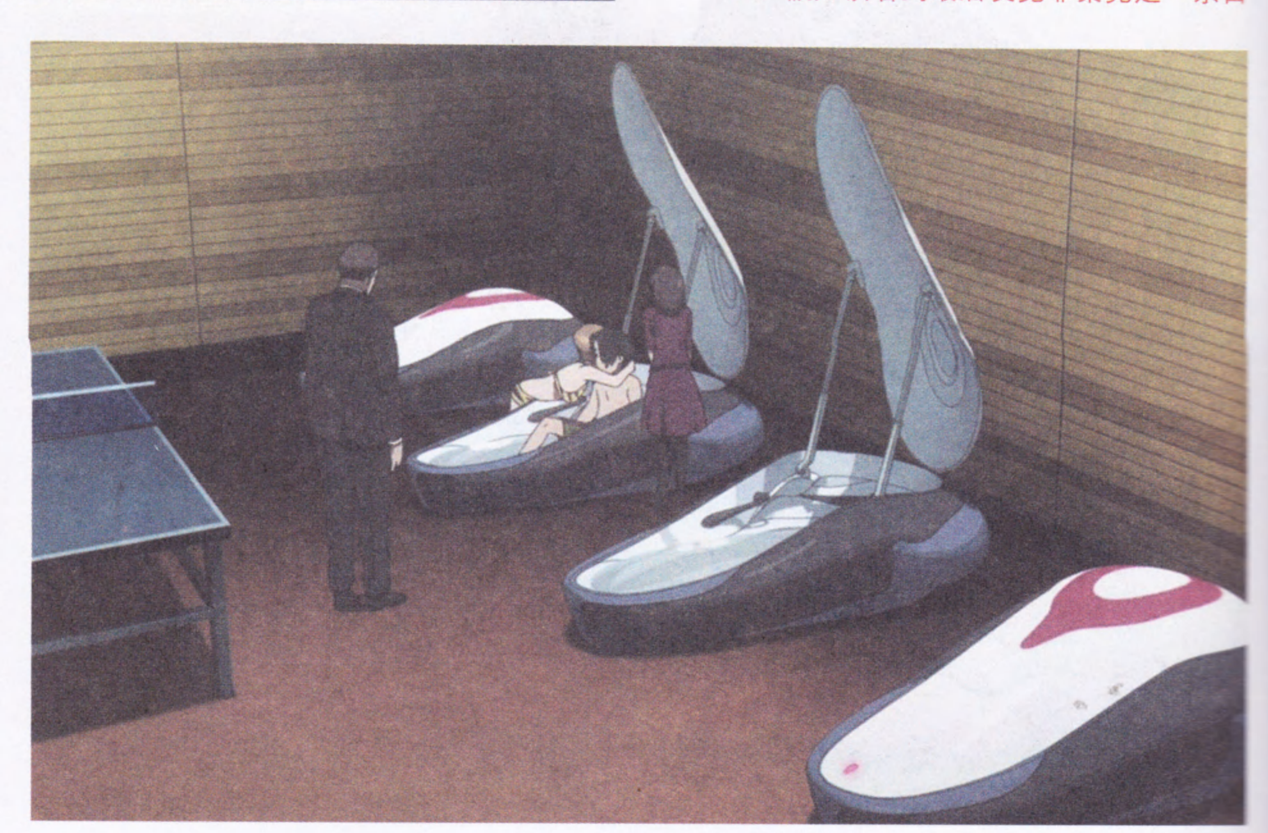
14、犯罪和破案的方法都要合乎科学。毒药要出自『药典』。

15、罪犯的真相，在阅读小说的过程中应该颇为明显，瞒不过特别聪明的读者。

16、侦探小说不宜有大段的描写和借题发挥，累赘的人物性格刻画和气氛的营造。

17、凶手不应该是个职业罪犯。

18、假如读者到最后发觉罪案竟是一宗自







杀案或意外事件，定会大大失望。

19、侦探小说里的谋杀应该出于私人动机。

20、下面列出10种用滥了的模式。一个稍有自尊而勇于创新的小说作者都会不屑采用。

（1）侦探凭着比较在案发现场遗留下来的烟头和疑犯吸的香烟牌子来破案；

（2）侦探制造幽灵还魂的假象来恐吓嫌疑犯，使其露出马脚；

（3）凶手用假人来制造不在现场证据；

（4）凶犯利用伪造的手指模来欺骗警方；

（5）侦探凭着狗没有吠这个现象，推断潜入者是熟人；

（6）真凶原来是无辜被告的孪生兄弟或长得一模一样的近亲；

（7）使用皮下注射器和蒙汗药；

（8）密室谋杀案在警方破门而入后才发生；

（9）通过测字联想来破案；

（10）凭着弄懂一封密码写的信来破案。

新本格七则

1、把故事的舞台建筑在好像孤岛那样的封闭空间上。事件发生之后，已经出场的人物不可以离去，也不容许警方或其他外人进入。当然，先进的科学搜查也不能够进行。

2、把事件发生的场所设置在附有可以被锁上的房门的人工建筑物内，或在这所建筑物的四周。

3、把在事件发生场所居住或作客的人，在小说的起始全部介绍出来。

4、安排某些事件的发生，最好是杀人惨剧，而且还是发生在密室之内。

5、把扮演侦探角色的人，从最开始便安排出现在惨剧发生的场所内。

6、安排惨剧一件接一件地发生，可是凶手仍然不被查出，在这阶段，也可以包含一些侦探的错误推理。

7、最后安排侦探把凶手指出来，而对于读者来说，那个凶手必定是意料之外的人物。

笔者想着重指出的是“十诫”中的第4、第8两条；“二十则”的第16、第18两条；以及“新本格七则”中的第1和第3条。

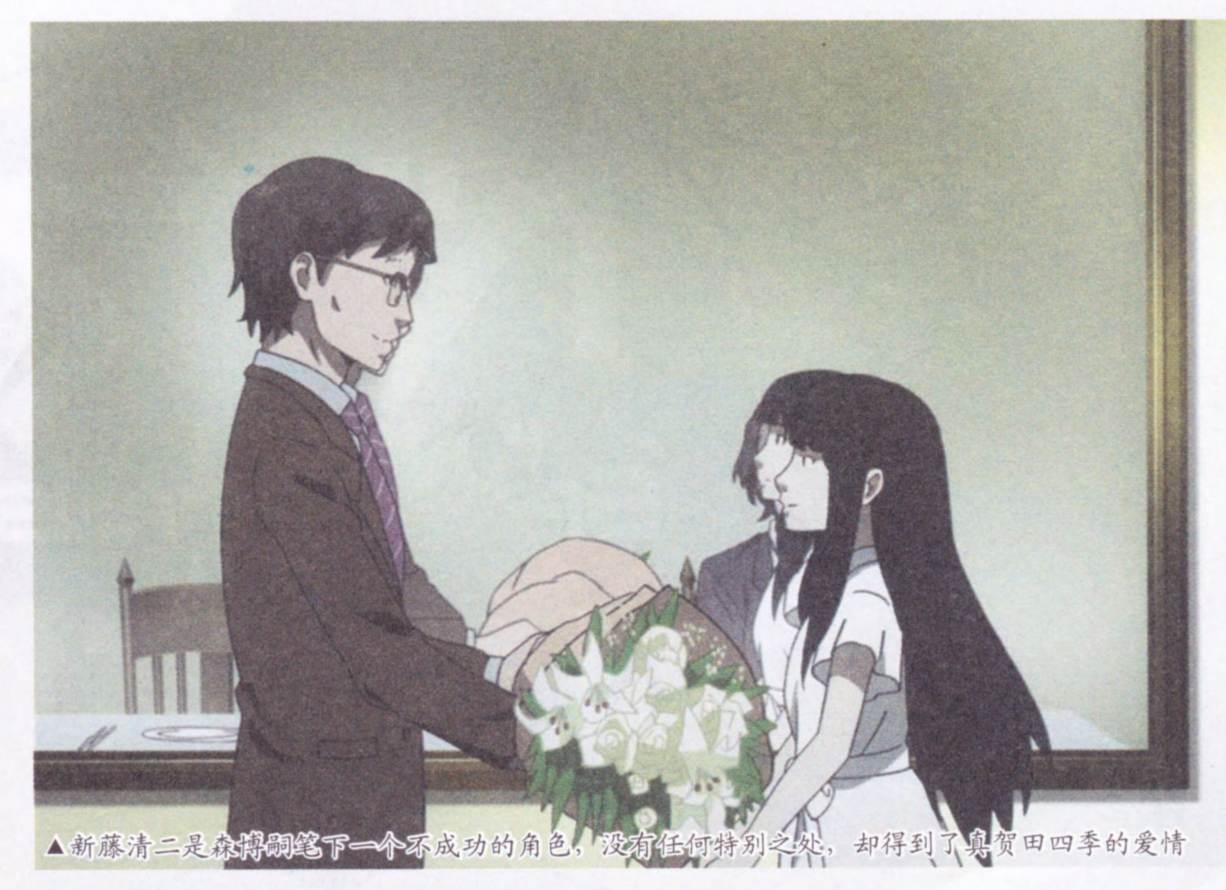
『全部成为F』对“十诫”第4条的破坏源于“超出读者理解范畴的科学装置”，这当然指的是作为本作核心诡计的木马程序。且不说“特洛伊木马”在作者成书的年代还是一个很新潮很时髦的科学名词，一般读者绝对无法参透，即便是放在今天，捧着书在细细品味的读者也绝对不可能身临其境地坐到书中描写的电脑前去分析那套真贺田四季博士自己编写的“Red Magic”操作系统，电脑水平再高明的读者也无法对一个自己看不见的操作系统评头论足。后来在『有限与微小的面包』里森博嗣又使用了当时刚刚兴起的VR技术作为杀人诡计的一部分，安排西之园萌绘和一个被害人在一同体验VR设备时目击后者被一把虚拟的刀具杀害，现实中的真人也随即被刺身亡，这种俨然『刀剑神域』的剧情把读者们搞得一头雾水，搞不清到底是一种科学的手法还是纯粹的噱头（结果



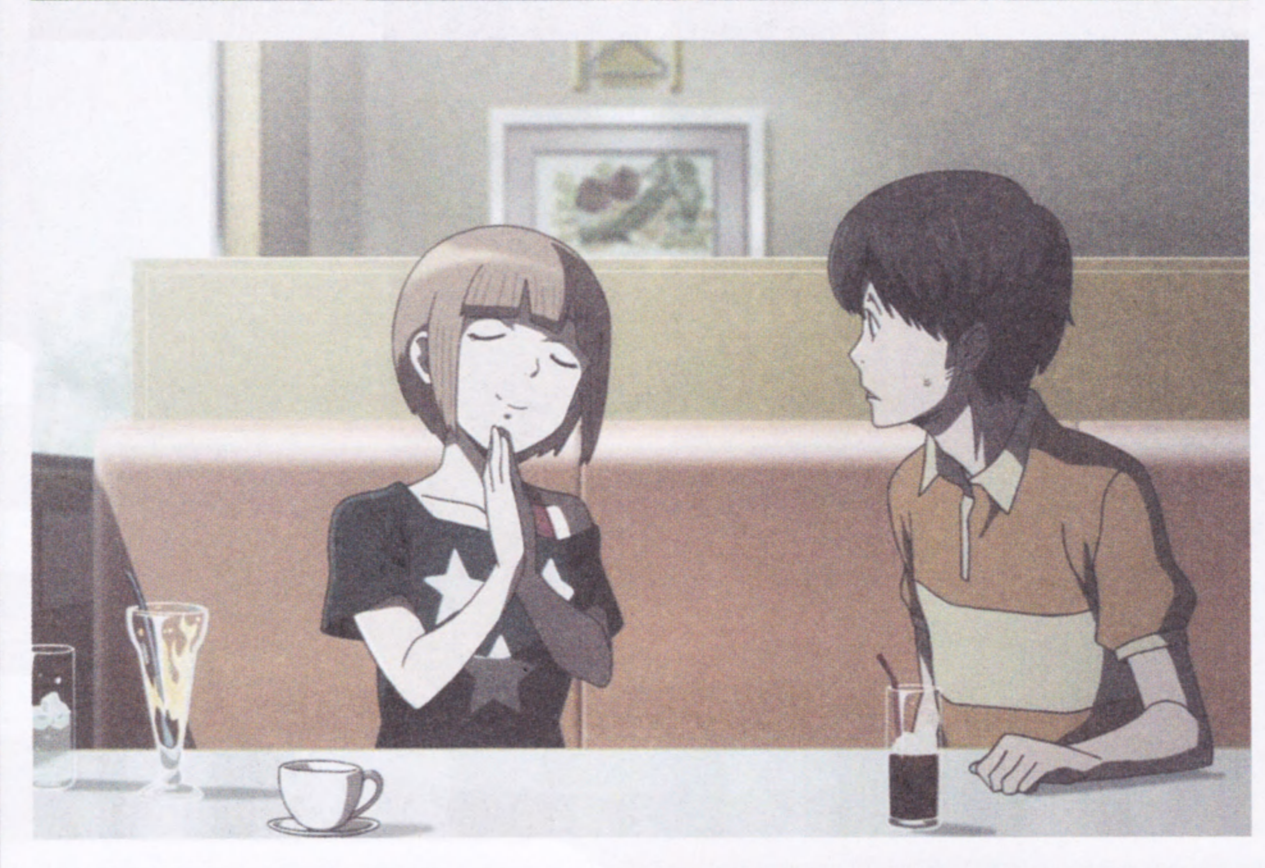
证明是噱头而已），这对读者来说显然是极为不公平的。

第8条中指出的“未向读者提示过的线索”的涉及面其实不在于『全部成为F』一书，而在于结合日后对其进行补完的『四季 秋』一书来看，有一则核心线索并没有向读者公开提示。笔者只能透露这则线索是四季房间内的乐高积木的数量。显然这在『全部成为F』中是一笔带过的，而且未涉及到数量的描写。动画版虽用影像方式直观表现，也无法看出数量上的变化，线索就变得无足轻重了。

“二十则”第16条，当然这是直指森博嗣的灌水大法。森博嗣似乎有一个喜欢描写无关角色的毛病。一类是像新藤清二这种描写不充分的角色，新藤只给人留下了表现不够稳重、没什么特长，对妻子也不够忠诚的典型无聊中年人的淡薄印象，完全无法想象智慧站在人类顶点的真贺田四季会垂青于他，并不惜犯下弑杀亲身父母的罪行来换取她与新藤的孩子的诞生。一类则是完全的路人甲，比如『全部成为F』中以助教国枝桃子为首的一班犀川研究室的师生们显然是与案件完全无关的角色，他们得到的戏份虽然不多，但毕竟与案件的关联度趋近于零。后来在『有限与微小的面包』里，森博嗣又加入了牧野洋子和反町爱这两个扮演西之园萌绘闺蜜的角色来陪伴萌绘一同经历一系列杀人案件，其中反町爱也发挥了一小部分微不足道的作用，但这两个角色以及后来再度登场的国枝桃子等人所占用的巨大篇幅与恶意灌水其实无异。在为真贺田四季而写的“四季系列”里，这种无关角色的灌水达到了登峰造极的程度。为了满足系列与系列之间必须相互关联的癖好，森博嗣强行安排“V系列”中的几个主要角色登场，例如像各务亚树良这种有着怪异名字的角色，一直表现出十足的重要性，占据大量篇幅，但最后却被证明是个无关痛痒的花瓶角色，大大损害了读者的阅读体验。


▲新藤清二是森博嗣笔下一个不成功的角色，没有任何特别之处，却得到了真贺田四季的爱情


▲萌绘的一群师生伙伴们是典型的多余角色，作用就是不停的在“S&M系列”里打酱油



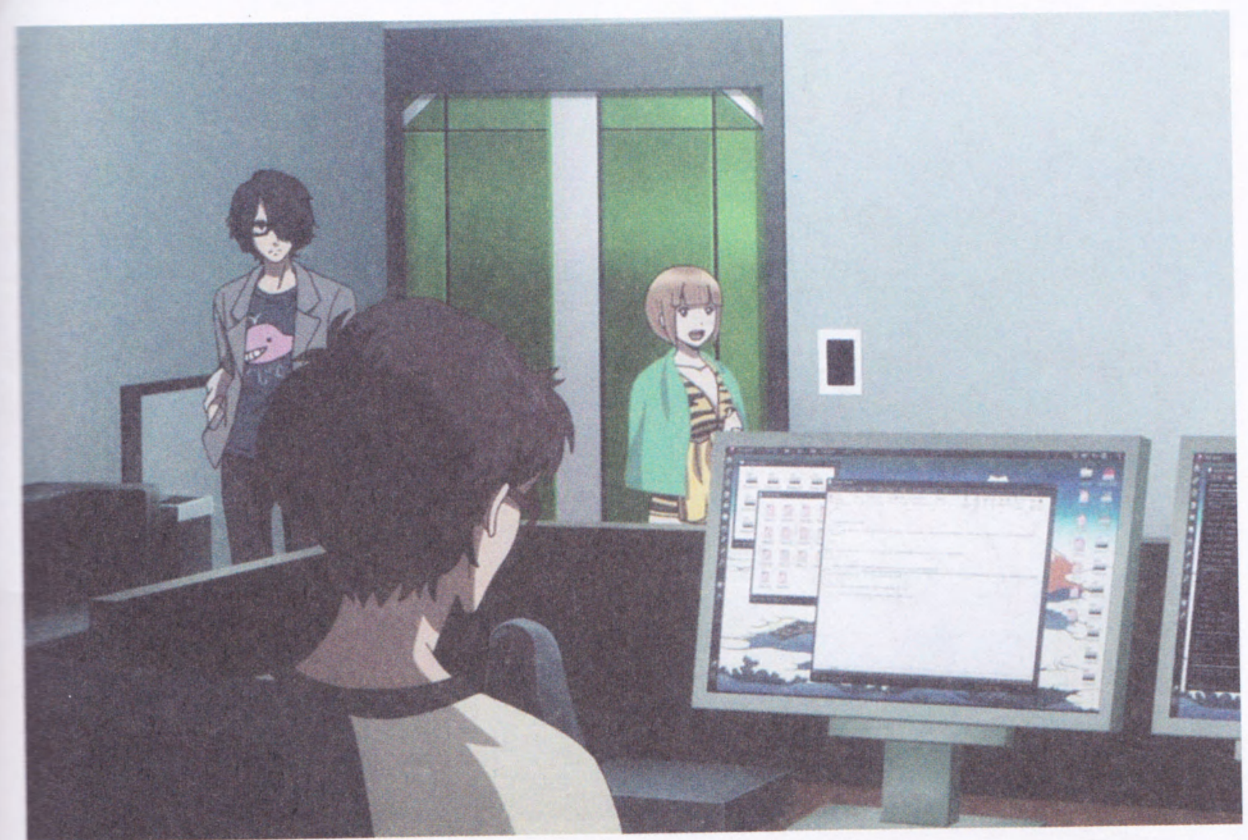
“二十则”第18条牵涉本作的终极剧透，详细请见下文。不过在『全部成为F』完结的时点上，这应该算得上一起接近于完美的犯罪案件，只是在动机和部分细节上有推敲的必要。但在“四季系列”发表以后，一切都变了。

“新本格七则”的第1条因为仪同世律子的登场而遭到破坏，仪同本来没有登上妃真加岛的必要，她的出现只是为了给真贺田四季出逃提供了交通工具。罪犯居然在破案前夕逃出孤岛升天，那孤岛存在的意义是什么？而案件推理的真实性岂不是也会死无对证？

“新本格七则”的第3条简单来说就是在本格推理小说的开端部分必须把登场角色名单给列出来。对于经验老道的读者来说，这就是判断一部作品是本格还是变格的第一个手段，一切在翻开第一页时就已经有所定论了。但森博嗣居然在『全部成为F』的角色名单里玩了小把戏，将“栗本其志雄”、“佐佐木栖麻”、“真贺田道流”标注为“四季的同居人”，把“真贺田未来”标注为“四季的妹妹”。如果教条式的信赖这份角色名单的话，读者将会受到极大的误导，但如果不玩这样的把戏又会瞬间拆穿小说的诡计，这份名单其实起到了俨然是叙述性诡计的效果，已经超出了本格推理的范畴。但出版商明明将本作视为本格推理小说在推销，还大言不惭地刊登了绫辻行人和法月纶太郎的评语，不知这样指鹿为马的意义何在？

当然天底下所有教条都是可以被打破的，森博嗣可以视“十诫”、“二十则”、“新七则”这些为无物，轻松无负担地写他自成一派的推


△用长发遮住半边脸的意味不明的人设莫非是想模仿黑桐干也?



理小说，但教条可以不管，写作的逻辑却不能不顾，『全部成为F』逻辑上的破绽可以说大到无法直视的地步。

物理与逻辑上的五大漏洞

1、本作描写到真贺田四季逃脱密室的手法是利用P1机器人驮载着尸体夺门而出时，馆内控制系统“黛博拉”发生故障，突如其来的停电和诡异尸体的出现扰乱了在场人们的视线，使四季逃脱用的电梯成了视觉死角。但只要电梯仍有电力可供其运行，电梯开门时轿厢内部就会有照明，试问如何做到电梯开门时不引起处于一片漆黑中的众人的注意?

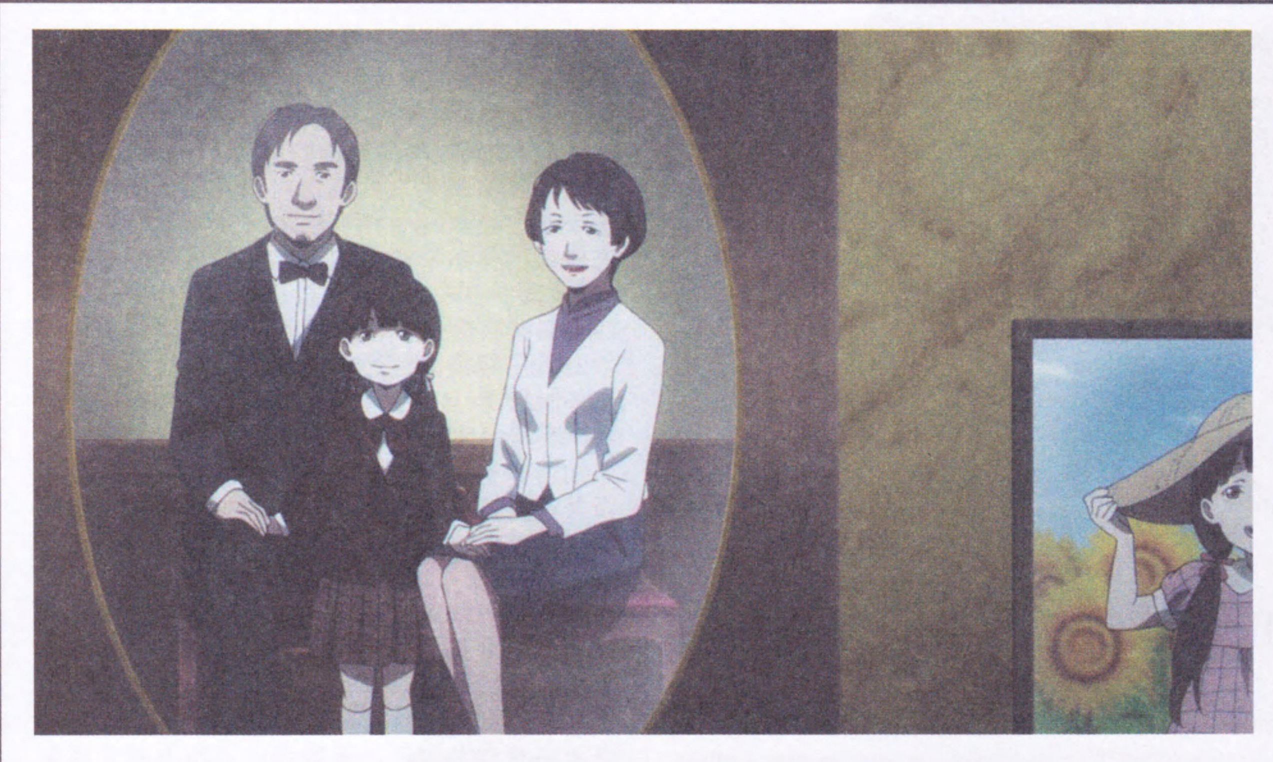
2、“真贺田未来”的外表年龄无论怎么看都要比萌绘通过会面视频中看到的“真贺田四季”要老成得多,“真贺田未来”却声称自己是“真贺田四季”的妹妹,这可是15岁与29岁的差距，容貌可以修饰，但15岁和29岁在肉体上的差异实在太巨大，不可能不引起旁观者们的怀疑。

3、新藤清二是在直升机的驾驶座上被刺死的，刺杀的位置在脖子后的脊椎处，有医学常识的人都知道切入这个位置就直接割断了颈椎神经，受害人不是当场毙命的话也会造成颈椎以下完全瘫痪。而且一刀下去切断大血管血早就喷得到处都是了。被这么刺了一下还能对着前来迎接的人强颜欢笑，一点不让人看出破绽，从物理上说是完全不可能的。

4、动画版画蛇添足的增加了一段犀川创平与“真贺田未来”的英语对话，着实为难了一把今年已经36岁的甲斐田裕子大姐，但殊不知这监督的突然奇想其实已经流露出了明显的破绽。“真贺田未来”提到自己与“姐姐”真贺田四季在美国念小学时曾一同玩耍过，但实际上6岁时就已经展露出过人天赋的四季从没有受过义务制教育,当然更不可能在美国念小学(出典：『四季 春』)，以犀川对四季博士的关注度不可能不知道她童年时代的履历。这暴露出动画脚本作者可能并没有细读过小说“四季系列”，但其实这又是一个伪命题。因为动画版『全部成为F』的剧情中穿插了“四季系列”里的内容，所以脚本作者不可能没有看过原作。那么比较合理的解释就是三位作者大野敏哉、雨宫まみ和渡边雄介没有很好地统一口径。也可能是负责这一话的大野敏哉没有仔细检查逻辑上的漏洞，可大野是整部动画的系列构成，难道不应该掌控全局的吗?

5、最大的逻辑漏洞还是来自于森博嗣自己。『全部成为F』的原作中特别提到，以操作系统“Red Magic”的版本迭代作为核心诡计的准备工作是真贺田四季博士早在数年以前就已经策划好的，这是她处心积虑想要逃离妃真加岛，并不惜杀害三条人命(动画版中副所长山根未被杀害)的庞大计划中的关键部分。但在后来的『四季 秋』中，森博嗣又几乎全盘推翻了『全部成为F』中的全部“真相”，逃离妃真加岛与其说是原始动机，还不如说了突发事件后所做的应急对策，是完全临时性的决定。这就与花费数年之久精心筹备的说法背道而驰了，但Red Magic中蕴含的需要长时间积累的诡计毕竟是不容推翻的事实，不能不认为这是森博嗣无法自圆其说的一个巨大漏洞。当然森boss完全可以用“诡计是为女儿杀死四季后逃出升天准备的”，或者“四季是天才，在Red Magic里动手脚以备不时之需也是她未雨绸缪的各种前瞻性行为中的一种”这样的说辞来敷衍，毕竟自发为森boss辩护的真贺田四季脑残粉也是大有人在的，觉得行得通还是行不通的决定权还是在读者们手里。





真贺田四季一秒从超凡脱俗的“神”堕为庸俗不堪的凡人，快得让读者没有消化的余地，像笔者一样一时间无法接受而深感愤怒的读者绝对不在少数。

再者，整个“S&M 系列”中智商排在四季和犀川之后高居第三的西之园萌绘也有自己的大批拥趸，是与“四季派”对立的“萌绘派”心目中的小天使。『全部成为 F』以及几部后续作品中的萌绘是一个美貌、智慧与财富兼备的标准白富美女主角，这当中智慧是最必不可少的，缺乏了智慧萌绘就只是一个不堪用的花瓶，配不上“密室杀人的萌绘”“S&M 系列两大侦探之一”这样的头衔。可惜这样的可爱形象也在『有限与微小的面包』中开始出现裂痕，并在『四季 秋』里完全崩塌了。在森博嗣的笔下，自从遭遇妃真加岛事件的巨大冲击以后（主要指四季借西之园夫妇身亡的意外事件对萌绘施加的心理压力）萌绘就开始对四季抱有强烈的敌意，但这种敌意并非出自侦探与罪犯之间充满正义感的对立，而是纯粹出于一个女人的嫉妒，

以为都看懂了？不！你被耍啦！

DO YOU REALLY UNDERSTAND?

即便有以上种种对法则的破坏和自身存在的物理和逻辑破绽，但客观评价『全部成为 F』作为一部单体推理小说来看待的话仍不失为一部佳作，也是笔者印象中森博嗣推理小说的最高境界。但这都是仅限于“单体作品”的前提而言的，如果推及到后来陆续诞生的『有限与微小的面包』与“四季系列”的话，从更宏观的角度来看，整个系列作品前高后低，前后矛盾的表现就不能不令人感到遗憾了。森博嗣将一个角色贯穿于多个系列作品的意图当然是为了令角色形象尽可能饱满，提升角色本身的魅力，但初衷与结果往往背道而驰。在『全部成为 F』里被成功塑造的两个女性角色西之园萌绘和真贺田四季可以说是森博嗣笔下登场频率最高的两位女主角，然而登场频率的增加伴随而来的却是角色形象的逐渐崩坏。

真贺田四季的定位是天才，她被捧上神坛的过程极其简单粗暴，3 岁就会背诵词典，6 岁就已经拥有名牌大学博士级别的智商（出典:『四季 春』），但造物主是公平的，他赋予了四季绝世的智商，却没有赋予她符合正常人水平的情商。缺乏人类正常情感，道德观和价值观都与主流相悖的四季最终与叔叔结合，并亲手弑杀了父母，开启了其人生的一连串悲剧。后来在妃真加岛犯下惊人的密室三杀 PLAY 后全身而退的四季已经在世人心目中完成了真正的“神格化”，是一个杀死了全部血亲，以残酷无情而君临天下的“恶神”。然而诡异的是，森博嗣的思路在这里发生了 180 度的大转折，在他后来的著作中描写的重点是四季的“去神格化”，首先他在『有限与微小的面包』最后告诉读者，发生了与妃真加岛命案相似的连续杀人事件，一切证据都指向在逃的真贺田四季，但四季却不是凶手！她甚至可能已经“不在这世上”！而后在“四季系列”中，森博嗣进一步展现了四季的成长经历中不为人知的部分，以她体内几个虚拟人格的来历揭示了她人格中最脆弱最柔软的地方，亦即还原了一个具有人性的四季。这一手法在『秋』的最后，妃真加岛杀人事件的真相大白于天下后达到了登峰造极的地步。

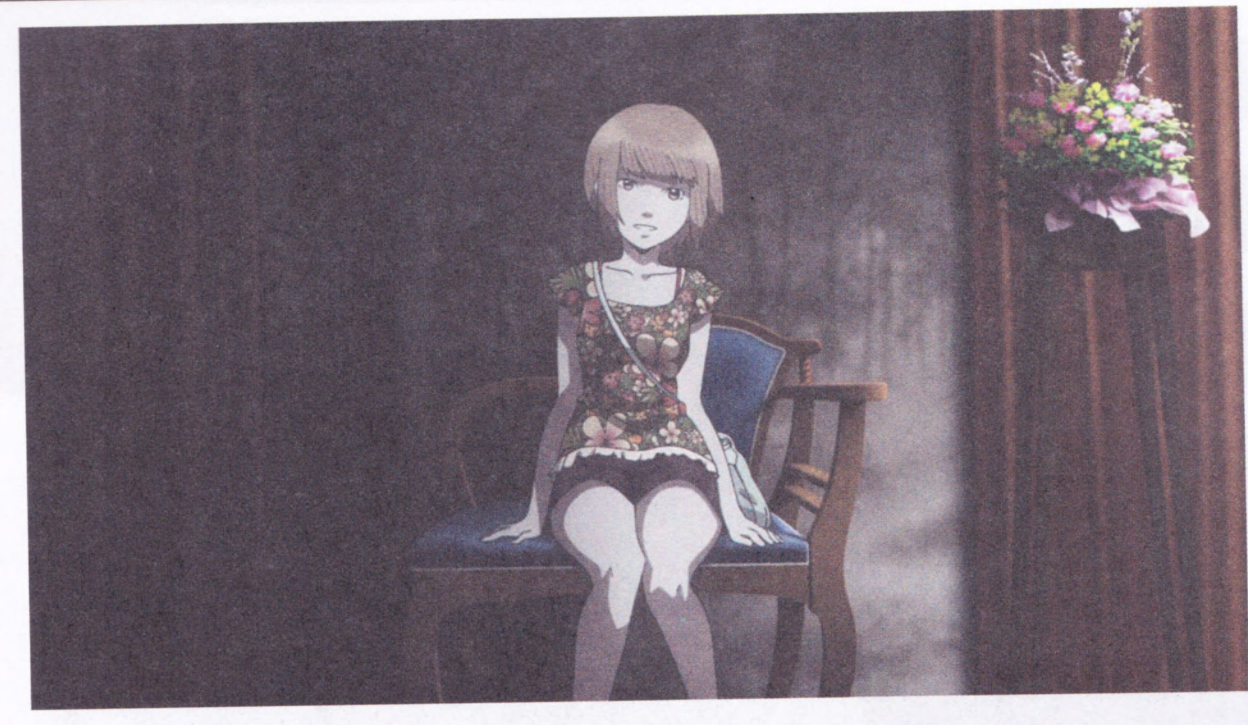




▲动画只是想表达四季杀死新藤的事实，但刺杀过程是在直升机内完成的，否则这样一刀刺下去新藤还能动吗？

正如范达因“二十则”第3条所说的，这场三角恋——尽管毫无疑问是本系列的最大卖点之一——令一部本该扣人心弦的推理小说变得充斥着无谓的儿女情长而庸俗不堪。萌绘最后甚至堕落成了一个怨妇，一听到四季的名字就潸然泪下，痛苦到无法呼吸，智商无限接近于零，靠逼婚的低俗手段勉强维持人气，还要借未来婆婆濑在丸红子久违的再度登场来撑场面(出典：『四季 秋』)。看到这里，“S&M系列”萌绘派的忠实拥趸们怎能不捶胸顿足，徒呼奈何呢?

不过，真贺田四季和西之园萌绘人格魅力的大崩坏还不是『全部成为F』之后让读者最为瞠目结舌的地方（笔者完全没有提到犀川创平，因为这个童男老烟鬼实在没有什么值得一书的地方）。森博嗣的笔下还存在着看完『全部成为F』后你还是不知道的十大冲击性事实：



10、犀川创平与仪同世律子是同父异母的兄妹，但两人知道彼此的存在是在仪同世律子的初中时代，所以她一直以名字称呼创平，而从不叫哥哥。



9、真贺田四季带有至少1/4欧洲人血统，在小说中她的眼睛是蓝色的，但动画版并没有相关表现。

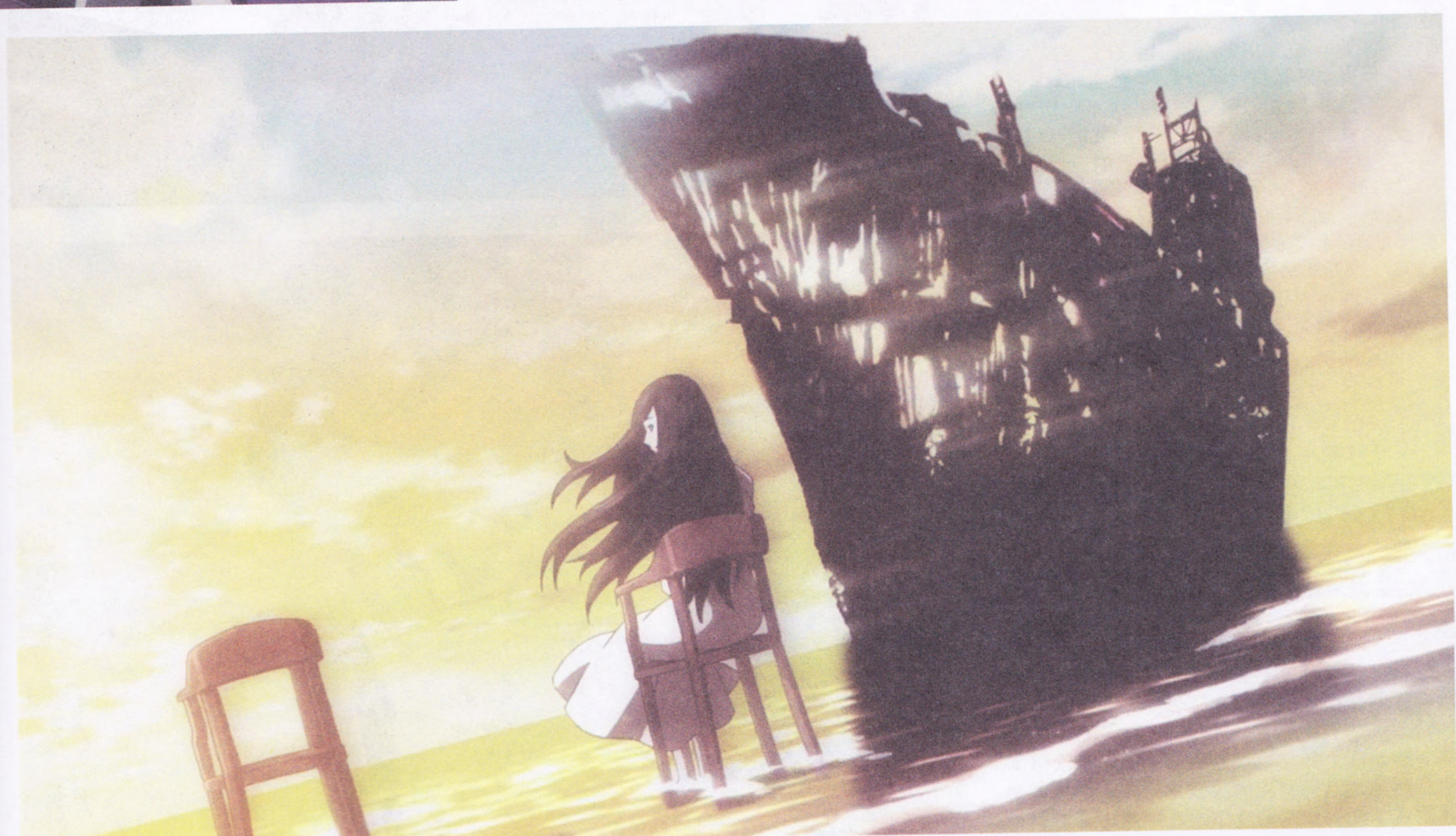
8、四季与西之园萌绘的初次会面是在萌绘的婴孩时代，当时四季对年仅3岁的萌绘已经有所留意（出典：『四季 夏』）。萌绘见到四季时的嚎啕大哭埋下了两人未来在与犀川创平三角关系中的因缘。

7、森博嗣另一个长篇推理小说“V系列”的女主角濑在丸红子是犀川创平的生母，之所以未使用犀川这个夫姓是因为她与创平的父亲已经离婚。创平的父亲犀川林是一个刑警，两人离婚后林又与同为刑警部下的祖父江七夏生育有一女，就是后来的仪同世律子，但两人并没有结婚。

6、犀川创平早在高中时代就已经一度与真贺田四季见过面，地点是在他母亲和他未来的母校N大的图书馆，契机是四季试图拉拢濑在丸红子与她一起工作，巧遇与友人喜多北斗一同来看望母亲的创平。但当时双方都并不知道对方是谁，在后来的故事中也从未再提起。

5、其志雄确有其人，但并非真贺田四季早夭的双胞胎哥哥，而是四季同父异母的哥哥，真名为真贺田其志雄（出典：『四季 春』）。其志雄的生母与四季的生母是亲姐妹关系。其志雄也具有多重人格的精神病症，并屡屡犯下杀人案件。最终其志雄杀死了自己的生母并自杀。该事件对四季造成了极大的震撼，由她创造的里人格“栗本其志雄”一度消失。

4、新藤清二与真贺田四季没有血缘关系，所以两人的苟合实质上不是乱伦（出典：『四季 夏』）。





3、真贺田四季对犀川创平浓厚的兴趣并非出于学术层面（犀川那点计算机造诣在四季面前简直不值一提），而单纯是因为创平是濑在丸红子的儿子。红子是四季生命中唯一一个并不顺从她的意志而行动的人，四季欣赏红子的智慧和才能，也认同了继承了红子智慧的创平。

2、如果说真贺田四季是森博嗣笔下的“里之女主角”，那么与其针锋相对的西之园萌绘就是“表之女主角”，四季是阴，萌绘是阳。明确有真贺田四季登场的作品有“S&M 系列”和“四季系列”，作为线索角色的则有“V 系列”、“G 系列”和“百年系列”。西之园萌绘明确登场的有“S&M 系列”、“V 系列”、“G 系列”、“X 系列”和 4 个不成系列的短篇，数量比四季要多。萌绘后来走上与犀川创平相同的职业道路，博士毕业后成为某私立大学的助教授。在『四季 秋』中萌绘与创平确立了模糊的婚约关系，但对两人的未来森博嗣没有做出进一步明确的叙述。

1、真贺田四季并没有杀死自己的亲生女儿，据她坦白她的女儿死于一次触电事故（也有可能是自杀）。四季将计就计利用女儿的死设计了『全部成为 F』里的密室杀人事件，成功逃出妃真加岛。但四季出逃的目的并非为了获得自由，而是为了拯救自己已逝的女儿。砍下女儿的四肢也不是单纯为了掩盖指纹的诡计，而是获取女儿的体细胞，并将其封入由乐高玩具积木改装的微型冷冻箱中带出妃真加岛，目的是请遗传生物学方面的专家帮助其一同制造女儿的克隆体。

“票房毒药”森博嗣
关于动画化的三言两语
POISON OF BOX OFFICE

请大家笑纳了十大冲击性事实后，最后再聊一点无关痛痒的话题来平复一下各位的情绪吧。

森博嗣的作品两次改编为动画，数次漫画化，而真人电视剧化的次数还要更多一些，毕竟他常年畅销作家的地位摆在那里（森博嗣是当之无愧的畅销作家，但他作品的造诣却一直遭受怀疑，除了出道时得过一次“梅菲斯特奖”，森博嗣生涯中再未获任何文学奖项），大部分作品都符合大众的审美，有映像化的价值。然而仅就两次动画化的表现而言，实在称不上令人满意，我们的森 boss 也因此背上了“票房毒药”的恶名。

第一次动画化的作品出自著名监督押井守的手笔——2008 年上映的剧场版动画『空中杀手』，题材取自“空中骑士系列”第一部『空中杀手』，但其实也牵涉到系列后两部『冲上蓝天』和『堕入天堂』里的剧情（注：以上译名都来源于台版小说，台版只发行了该系列的前三作，后三作台版烂尾，国内也没有民翻，内容不得而知）。三部并一部的改编幅度令江湖人称“原作粉碎机”的押井守有了发挥的余地，平心而论从改编的结果来说，剧场版『空中杀手』的剧情非但没有过失，反而将篇幅有点冗长，内心独白过多，空战场面也太凌乱的原作三部曲改得篇幅和节奏都恰到好处，几乎重现了 4 年前改编『攻壳机动队 无罪』时那种飒爽的表现，但押井守却也在票房成绩上重演了 4 年前的滑铁卢。『无罪』的制作费用据估算可能高达 20 亿日圆，相比之下票房仅只有一半。而『空中





▲日剧『全部成为 F』，犀川的扮相莫名的带感

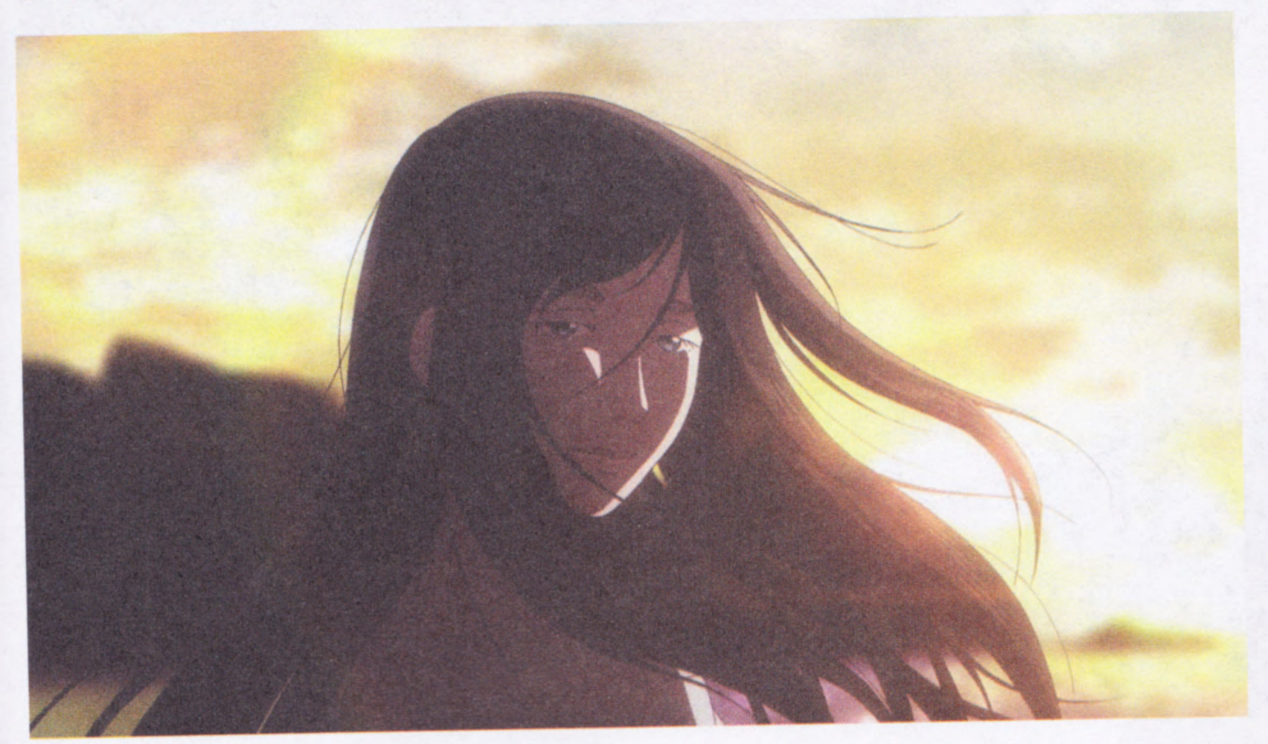
杀手』贵为日本电视台开台55周年庆纪念大作，制作费想必不会比『无罪』低多少，但票房也仅只有7亿日圆，令刚刚改组成功的P.I.G又重新陷入到了深切的财政危机中，与『无罪』一样略显沉闷的节奏无疑损害了观众的观影体验，森博嗣的原作本就不是节奏明快的小说，但『空中杀手』显然还多了一层人设上的问题。“空中骑士系列”原作的封面绘画师是曾经荣获过星云赏的业界著名SF漫画家、插画师鹤田谦二。鹤田当年给GAINAX担当『Spirit of Wonder』和『安倍桥魔法商店街』两部动画的角色原案时，家大业大的G社尚且没有一个人设画师敢造次乱改，但从不把任何前辈放在眼里的押井守又怎么会把小他十岁的鹤田谦二当一回事，动画版人设西尾铁也完全无视了鹤田的原案，把『空中杀手』画成了『火影忍者』，当时几乎遭到了森博嗣拥趸们一致的口诛笔伐。

但让人意想不到的是，人设的悲剧又在7年后重演，这次反而是神户守和他的人设团队没有能避免小说原作插画浅野いにお那太过于少女漫画的角色原案，把动画版的人设演绎得过于幼稚，缺乏视觉冲击力。有人甚至误会『全部成为F』人设的卖点是犀川与萌绘的“大叔萝莉配”，犀川固然是宅气十足的童男大叔（但犀川的宅是工科男的宅，并没有二次元属性，动画版人设显然有所误解，为他设计了一些图案不着调的T恤），不过萌绘并不是萝莉型角色，一个开豪车的女大学生，百分百的现充，虽然名字叫“MOE”，却跟萌萝莉的印象相去甚远，萌绘的魅力在于智慧上文已经提到了，而不在于卖萌。至于真贺田四季这种智慧型角色，照森博嗣自己的话说是颜值很高，却算不上稀世美女，是不以外貌来征服旁人的角色类型，撇开那惊世骇俗的头脑不谈的话，稍显平庸的美女外形确实不容易拿捏，一味设定成病态美女的话似乎并不讨巧。这种充满了90年代初调调的角色形象放到现在这个审美崩坏的年代是怎么改也改不成废萌动画女主角的，或许不妨反其道行之走一走复古路线说不定还有出路。

至于人设以外的因素，剧情整体上的沉闷感觉源自于原作先天上的问题，『全部成为F』就是一部在压抑的地下环境里拼命做数学题的推理小说，实在难说有什么明显的爆发点，可供映像作品发挥的可能也只有几段VR游戏的场景，但那又都是由大段对话所组成的，谈不上刺激好玩。笔者认为，既然剧情已经涉猎到“四季系列”，倒真的不妨把『秋』作为解谜篇揉入

原作 森博嗣 「すべてがFになる」（講談社文庫）
霜月かいり 漫画
1
すべてがFになる
MORI Hiroshi
SHIMOTSUKI Kairi
THE PERFECT INSIDER
KODANSHA

▲漫画版的犀川创平被描绘成了一个型男，快饶了我吧……



到动画版的剧情中，通过压缩『全部成为F』的篇幅，也并不是很难做到。据说A-1方面确实从讲谈社拿到了“四季系列”的改编权，后者的漫画版也已经开始在讲谈社的『ITAN』上开始连载。或许A-1对noitaminA给出的11话这么一个不尴不尬的篇幅感到无可奈何，未来打算将『秋』、『冬』改编成OVA也说不定，但TV版恶劣的口碑是否会让A-1有这么个补救的机会则另当别论。

林林总总聊了这么许多，各位看官大可以当做是一个粉转黑的前森博嗣拥趸的一家之言和一些牢骚话。『全部成为F』的动画版虽然并不成功，但如果放眼整个大环境又不难发现，从2015年以来推理悬疑类动画作品又重新受到了市场的青睐，『樱子小姐的脚下埋着尸体』、『全部成为F』之后又有『春与夏推理事件簿』和『只有我不在的街道』接档，至少半年份的推理养料，足够推理爱好者们细嚼慢咽一番了吧，说不定不经意间就会与佳作邂逅呢？▲

不适合少年的职业

The unsuitable career for children

——浅谈三部敬和『只有我不存在的城市』

■文/浅色回忆 ■责编/白石 ■美编/塔里

他。
成熟的灵魂意外进入了小学生的身体。
小小的侦探们携手对抗隐藏在暗影中的凶手。
真相只有一个。

他。
拥有穿越时空的能力。
在坏事发生后沿着时间之流不断上溯，
只为达成“拯救大家”这个终极的目标。

他。
既不是江户川柯南也不是凤凰院凶真。
既没有神奇的道具也没有电话微波炉。
他只是29岁郁郁不得志的失落漫画家藤沼悟。
以一名普通人的身份。
奋斗在这座本不应该存在的城市里。

喜马拉雅的另一边

he other side of Himalaya

滴水也能装满缸。
——尼泊尔谚语

翻过一座山，便能看到不一样的景色。

坐落于喜马拉雅山脉南麓的加德满都就是这样一座城。青藏高原的凛冽刮不到这里，印度洋海风的湿润恰到好处。蜿蜒的巴格马蒂河徜徉在群山环绕的绿色河谷，时间在这里停止。可以想见，在灯火并不辉煌的夜晚，在这地球上最安静角落的山光月色中，高矮错落的房舍像港口长短不一的桅杆，宛如天际识归舟。

对于只在键盘上旅行的小清新来说，这里是人民幸福感最高的国度，是洗涤灵魂和心灵的圣地。对于行万里路的背包客来说，这里只是个普通的城市，太阳底下并无新事。大麻、停电、人体器官走私和流浪在街头的孩子。纽约和巴黎有的这里都会有，罪恶并不嫌贫爱富。

我们今天的主角漫画家三部敬，恰巧就是这样一个背包客。



作为一名漫画家，三部敬这个名字对于绝大多数的读者来说都是陌生的。即使他的作品『只有我不存在的城市』已经连续两年上榜『这本漫画真厉害』，并且在本季（2016年一月番）被动画化，还是有不少人一看到那另类的画风，就以为他是位刚出道不久的新人。

实际上，出身于北海道苫小牧市的三部敬，虽然查不到他的准确出生日期。但最晚在JOJO第二部连载（1987-1989）的末期，他就已经成为了荒木吕飞彦的助手，并且1990年也通过手冢赏正式出道。只不过他天性闲散，大概是见识了漫画连载的辛苦，觉得比起稳定交稿的周刊和月刊，还是自由随性的同人志领域更适合自己。于是在1990-2000的这十年间，他都是以瓦敬助这个名义画画同人小黄本。爱画棕色皮肤女性角色和不穿内裤的萝莉的风格也是在这个阶段形成的。不过要说三部敬在同人活动期间的最大收获，大概要算找到了自己的真爱兼助手兼処敬士（同是小黄本作者，不过在这个领域要比三部敬出名得多）。不知道是不是受到时尚达人荒木老师的影响，三部敬在日常生活中完全不似一个二次元作者（尾田荣一郎显然就是另一个极端），比起同代漫画家出道后辛苦赶稿的每一天，他倒是和兼処敬士四处旅游谈恋爱，完全是一副应该被烧死的现充模样（笑）。

到了2000年，三部敬开始试着上岸，用瓦敬助连载了『菜菜子的日常生活』，用三部敬连载了『乱世忠魂』。前者没有太多可说的，就是一个不穿内裤的JK每天令人捂脸的日常。虽说都是擦边球，不过在尺度上除了露点之外基本可比小黄本。瓦敬助这个名字便也留在了同人领域。『乱世忠魂』则是以架空中世纪为背景，宗教审判官为主角，描绘了王权与教权以及教

会内部的各种斗争。严谨的剧情，详实的考证和细密的线索铺陈都让这部作品充满可看性。但长期从事同人创作的缺陷也在此时暴露出来。在每章节的小剧情设计上，三部敬几乎无懈可击，能做到环环相扣，让人赞叹。可整个故事的各部分之间的衔接却略显生硬。有的角色更是露了一面就扔在一边不管，直到几卷后读者才突然发现原来这是个重要角色。因为题材过于冷门，『乱世忠魂』在连载了四卷后遭到了腰斩，不过在荒木老师手下历练了数年的三部敬在剧本创作上确有独到之处。2003 年，他又从月刊少年Ace得到了机会，开始连载『神灭领域』。

相较『乱世忠魂』晦涩的中世纪教会背景，『神灭领域』及其续作『神宿之岚』要浅显易懂得多。一种名为“附身神祇”的传染病从邻国传入了罗杰克国，感染这种病的人类会化为怪物，并且发病者还会诱引一定区域内的潜伏患者一并发病。为了对付“附身神祇”，人类一边开发抑制剂，一边通过让“附身神祇”只感染身体的某一部分来获得非人的能力对抗发病者。这部作品在设定上并没有太多出彩的地方，是很普通的热血少年战斗题材，但『神灭领域』和『神宿之岚』是三部敬风格的成型阶段。在『神宿之岚』中，故事的主线就从战斗变成了解谜。主角岚刚刚加入组织，就面临着组织中的干部一个个被暗杀的局面。而当读者跟随着岚的视角，猜测几方势力中谁才是幕后黑手时，故事却戛然而止，原来凶手恰恰是位于读者盲点的男主。在这部作品中，激烈的战斗虽然也是一个卖点，但比起浓厚的悬疑气氛，战斗只是故事的背景色。

在创作『神灭领域』和『神宿之岚』的过程中，三部敬因为取材的缘故深深地爱上了加德满都这个城市，作品中随时要满溢出来的异域风情便是来自这个世界上最偏僻的国度。尼泊尔也对他接下来的创作产生了很大的影响。



在这部作品中，三部敬笔下“孩子”、“悬疑”、“人情”这几个要素逐渐得到了加强。可以想见，这都是得益于旅行中的所见所闻。加德满都街头成群结队的流浪儿童；谜一般的小巷和神秘的宗教仪式；以及善良淳朴的尼泊尔朋友都给他留下了深刻的印象。最后甚至发展到即使取材已经足够，他还是会与兼处敬士每年都飞一次加德满都，住上一周甚至一月。

对于一个地方有如此的留恋，恐怕已经不仅仅是单纯的喜爱，而是能产生灵魂的共鸣。如果把漫画家比作城市，那么三部敬与加德满都的确合衬。这里没有大都会的繁华，也不似小山村的清幽寂寥，坐落在世界最高峰的脚下，却淡然处之充满市井烟火气。倘若身入其中，还能发现深藏不露的秘境，品味千年古城的岁月积淀。三部敬就像这座城一样慢热，1990 年获奖，直到 2008 年的『鬼灯之岛』，他的风格才终于成熟。“孩子”、“悬疑”与“人情”这三个主题单拿出来讲，都有不少上佳的 ACG 作品，但能把这三者结合得浑然天成的，恐怕只有三部敬多年自然积累而成的，阅尽世事的醇厚感吧。

孩子们的战争 the war of kids

他们刚开始都是好人，
但之后也可能变成恐怖的人。
——樱庭一树『不适合少女的职业』

无论是分析三部敬的创作历程，还是解构『只有我不存在的城市』，2008 年的『鬼灯之岛』都是避不开的作品。在这部作品中，三部敬放弃了不温不火的奇幻架空背景，回归到现实题材。主角铃原心是小学四年级的学生，因为被父母抛弃，他和眼睛有残疾的妹妹被送到位于一座小岛上的“鬼灯学园”。这里是专门收容和铃原心有类似经历的孩子的福利机构，除了铃原兄妹之外还有：因为父母离世变得逃避现实、患上暴食症的八海太；差点被母亲拉着一同自杀，对大人抱有敌对思想的藤井秀一郎；因父母虐待患上失语症的宫泽初音和有妄想症的须藤力也，以及四名教师。

在抵达学园的第一夜，铃原心就发觉了岛上弥漫的诡异气息。先是须藤力也说自己亲眼看到桑馆老师在浴室杀害了消失的学生高知久信。然后铃原心又在自己房间的抽屉里看到了大量血迹和一把小刀。觉得学园有鬼的孩子们聚在一起探讨，发现学园的怪事不止于此。藤井秀一郎在楼梯的下面发现了隐藏的房间，四壁都写满了一个女生的求救信息。桑馆老师也的确不是好人，试图在浴室里强奸宫泽初音。

综合各方面的消息，孩子们认为学园其实是老师们的阴谋。他们先是四处搜罗孤儿，借助开办福利机构获得政府补助，同时给孩子们上高额保险，再制造意外死亡骗取保险金。高知久信和在楼梯下房间里写字的女孩肯定就是受害者。这个猜疑在一个雨夜终于获得了证实，须藤力也去了后山便没有回来，孩子们却看到桑馆老师与臼井老师手持滴着鲜血的柴刀，抬着担架离开了小岛。虽说转天雪乃老师表示须藤力也出了意外要送去岛外就医，但孩子们都知道力也恐怕已经死掉了。铃原心和朋友们决定横穿到小岛的另一边，去废弃的港口里找船逃走，这时臼井老师在修理屋顶时意外摔死，给了他们机会。在老师们的晚餐里放入安眠药后，孩子们翻越铁丝网逃进了森林。可惜已经对孩子们有怀疑的雪乃老师并没有吃饭，于是一场大人与孩子的生死战在森林里展开。





在这场追击中，校长掉进废弃工厂的水罐里淹死更成为激化大人和孩子之间矛盾的催化剂。而后便迎来故事的高潮——铃原心和雪乃老师的一对一。雪乃老师掉在水罐里，铃原心有权选择是否关上水罐，在这里三部敬第一次揭示了情报的矛盾之处。铃原心讲出了朋友们的推测，雪乃老师却坚决予以否认，表示高知久信和须藤力也真的只是去岛外治病，也从来没有什么楼梯下的女孩子。此刻读者们和铃原心一起陷入混乱，如果雪乃老师说的都是真的，那么沾血的柴刀和楼梯下的字迹总不是无中生有。如果雪乃老师是在欺骗，那为何要特意强调臼井老师和校长都是藤井秀一郎杀死的（从主角得到的信息来说并不是）。

最终的真相让人扼腕。保险金是真实存在的，桑馆老师也的确是个坏人，不过他也就只有猥亵女生的胆子。在这批孩子上岛之前是有一位女生因事故去世然后保险金归了学校，可那是因为学校的运营出现困难，女生为了回报学校自愿捐献。并且鬼灯学园的老师也都买了高额保险金，提前说好如果有谁去世，保险金全部归学校用于运营。孩子们和雪乃老师互相以为对方杀了人都是误会造成的。高知久信有胃病会不时吐血，铃原心抽屉里的血迹是他留下的；而所谓桑馆在浴室里杀人，则是桑馆恰好看到高知久信发病，把吐血的久信送去医院；须藤力也真的是在后山失足落下，柴刀上的血迹是野狗的；楼梯下隐藏的房间里的字迹是藤井秀一郎精神不稳定时乱写的；大家以为真实存在的女生其实穿着都不一样，是获得心理暗

示后各自的想象；而臼井老师和校长的死亡也真的是意外。

总之，三部敬在『鬼灯之岛』中完美地描绘了一个疑心生暗鬼的故事，真实描摹了孩子们的心态。他的笔下的小学生因为各有悲惨的过去，所以既不是懵懂无知的幼童，也不是“思维成年人，身体小孩子”的假小孩。孩子们的逃走计划看起来缜密（计算定期船时间，晚饭里下安眠药），实际上却经不起推敲。比如如何确保废弃的港口里有船？或者即使有船在大海上又怎么判断方向航向陆地？这一点在故事中差点就成为了他们的死穴。又比如既然老师们能穷凶恶极的杀人，为什么只有桑馆在追击中使用了武器，并且还只用刀背打人。骗取保险金的推测也同样站不住脚，如果老师们真的在打这个算盘，并且有孩子频繁死亡的话，恐怕都不用警察出马，保险公司就先把他们揭发了。

在悬疑气氛的设计上，三部敬精明地只给读者展示了孩子们的心理活动，对于大人的视角却只描绘语言和行动。这样一来，读者便和孩子们一样陷入了情报不足的境地。即使对于一些细节产生怀疑，觉得事情可能不是孩子们单方面猜测的那样，但生死大事摆在眼前，读者即使进行换位思考，即使以上帝视角去看整个故事，也不得不承认孩子们那略微阴损的斗争方式是当时的最优选择。

『鬼灯之岛』连载期间，三部敬和兼処敬士有了个可爱的儿子。也许是当上了爸爸的缘故，2010年的新连载『魍魉的摇篮曲』依旧是由学生和孩子作为主角，也增添了许多感情要素。这次的场景转到倾覆在大海中的豪华游轮上，主角泷川所在的年级因为修学旅行而被困在倒扣在海面的船上。更糟糕的是，一种病毒正在幸存者中传播，一旦感染就会变得如同丧尸一般。在这场沉船逃生中，三部敬把人性的阴暗面暴露的淋漓尽致。主角好友春日为了向老爸复仇，决心把其他幸存的同学都送进海底，不止一次的让同学进入死胡同。头脑好用的芹泽想出在胳膊上烙印的办法来判断有没有被病毒感染（感染者的伤口会自动恢复），然而这个办法很快就变成了排除异己的手段，凡是手臂上没有烙印或者不愿意被烙的都会被芹泽一伙杀死。被咬了的宫村华菜则一心想把别人拖下水（其实并不是所有被咬的人都会发病），几次三番的陷害同伴。



在『魍魉的摇篮曲』中，悬念和人情所占的比重逐渐趋于平衡。除了春日这个隐藏很深的心机婊，其他有问题的角色都直接暴露在读者的面前。读者对于主角一行的安危的担心主要来自不知道会从哪里跳出来的感染者，而不是背后捅刀子的同伴。反派在『魍魉的摇篮曲』中不再是桑馆老师那样简单胆怯的单细胞坏人，也开始具有了一定人格魅力，并且都是意志坚定，性格顽强的人。芹泽在绝境中主动变成感染者用强大的回复力差点翻盘，宫村华菜被勒颈后撕开喉管继续报复社会。虽然他们无疑都是人渣，但这种强大的执念也足矣让读者高看他们一眼。

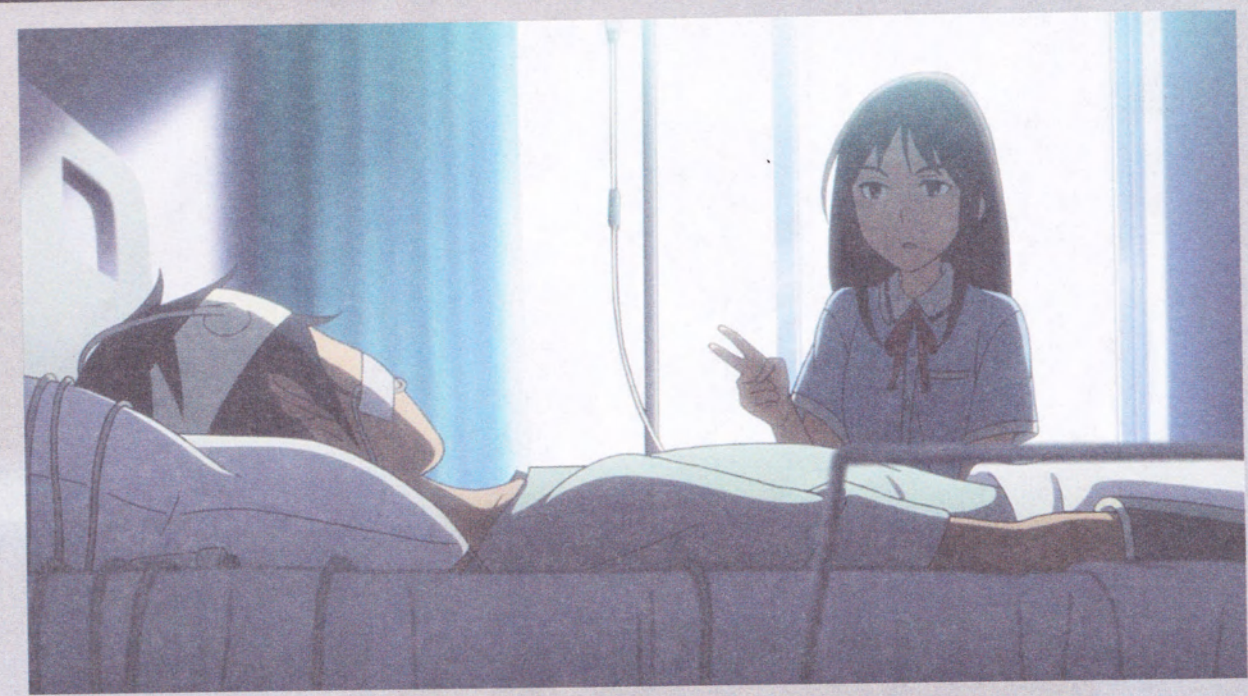
把小孩子作为主角是三部敬扬长避短的明智一步。相比各种又年轻又开连载的新人漫画家，他的短处是画风独特，不容易被大众接受，他的长处是拥有新人无法企及的社会经验的积累。而看起来简单的小孩子，正需要相当的社会阅历方能塑造得好。之前他一直在画的架空奇幻反而更考验画风的大众接受程度，况且对于三部敬来说，把小孩作为主角的好处至少有三。其一：小孩子对大人是天然的以小博大，以弱胜强，正适合擅长悬疑气氛营造和谋划设计剧情的三部敬发挥。其二：三岁一代沟，小孩子和大人看待事物的立场和角度截然不同，利用这里的差异做文章，才有了『鬼灯之岛』这样利用情报不对等做文章的作品。其三：不管人性本善还是本恶，我们都天然倾向孩子是无辜的，用孩子作为主角自然更能激发读者的同理心。例如『鬼灯之岛』中臼井老师和校长的死都有主角们的一定责任，但并没有读者会去谴责孩子们。

从2008-2012年，三部敬用两部作品构筑且完善了他的风格。都说金子总是会发光的，沉寂了22年之后，三部敬这个名字，终于伴随着一部『只有我不存在的城市』，开始了出人意料的蹿红之旅。

一明一灭一尺间

story of human feelings

看不清作者的脸。
语言传递不到读者的心中。
因为并没有深入挖掘自己的内心，
因为我很怕挖掘自己，
挖掘出自己是个身无一物并且无聊透顶的人。
——藤沼悟『只有我不存在的城市』



29 岁的藤沼悟过着浑浑噩噩的每一天。虽说也算是个漫画家，不过只能给人画画改编作，自己原创的作品总是被退稿。虽说在披萨店里受到店长的器重，不过当对方邀约正式入职时，他却犹豫着退缩了。因为他不知道，自己心的方向在哪里。

唯一让他不同于常人的，大概便是他的“再上映”。这是一种介于穿越和重生之间的能力。每当藤沼悟的身边有坏事发生，他的时间就会被固定在坏事发生之前的几分钟之内，只有当他改变了那件原本会发生的坏事，避免了他人受伤害，“再上映”才会结束。神明就像开玩笑般的，故意让他这个一般人去充当救世主。

僕だけがいない街 3
三部けい
Presented by Kei Sanbe
Kadokawa Comics A



本来这样随波逐流的生活也不错，但一切从母亲被歹徒袭击的那刻开始改变了。这一次的“再上映”竟然回到了藤沼悟 10 岁的时候。解决袭击母亲的歹徒的线索，要从小学时同班同学被绑架诱拐案开始找寻。一场悬疑和解谜的大戏，就这样徐徐拉开了帷幕。

在访谈中，监督伊藤智彦表示要把动画版制作成“披着悬疑外衣的人情剧”，笔者对这一点深以为然。对于已然有了自己成熟风格的三部敬来说，悬疑气氛的营造轻车熟路。『鬼灯之岛』中孩子的视角，情报的不对等，『魍魉的摇篮曲』里的同伴协作，我在明敌在暗的困境都被他杂糅到『只有我不存在的城市』中。在故事里，他让犯人拥有超越以往笔下所有角色的高超智慧和沉着冷静，并且辅以超高的行动力和执行力。在主角一个个解救同学的过程中，犯人始终隐忍着等待机会。即使中途有次差点露馅，也用成熟的演技掩盖了过去。这样的敌人就像一条毒蛇，你明知隐藏起来准备咬你一口，却因为情报的缺乏无法制定对策。于是紧张感贯穿了整个故事，直到犯人对藤沼悟实施致命一击的那一天。不过在推理小说兴盛的日本，只靠单纯的悬疑是无法长久吸引读者的。就像曾经的『神宿之岚』是用奇幻战斗做背景色的悬疑剧一样，『只有我不存在的城市』则是用悬疑做引子，真正的杀招则是细描人与人之间情感的“人情剧”。

藤沼悟真的 10 岁那年，他实际上是很寂寞的，不然也没机会和自己同病相怜的白鸟润成为朋友。从白鸟润那里，他学到的是假装微笑，

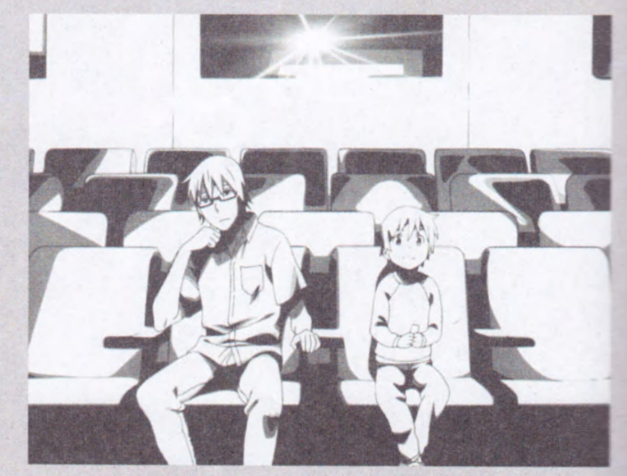
假装温柔，假装担心，用演戏的办法去构筑自己的人际关系。如果没有后面那一系列的绑架案的话，也许藤沼悟可以用这套演戏的办法勉强成为一个合格的社会人。可惜加代与广美的死亡和白鸟润的入狱破坏了这一切。29 岁的他记忆已经模糊，但读者能很清楚的看到，藤沼悟的心中埋着对 10 岁的自己没有及时向公园里加代孤独的侧影伸出手的悔恨。在案情爆出的那一刻，恐怕他的潜意识里对“演戏”这种处世之道就不再相信了。伪物终究是伪物，什么也带不来，什么也做不到。所以在故事的开始，我们看到的是一个没有干劲到精神几乎麻木的主角。他懒得去掩饰什么，也害怕从内心深处回忆起曾经的无力感。缺乏对生活的希望，只能那么淡淡地活着，这不是历经世事后一切看开的恬淡，而是清水煮菜的寡淡。

通过“再上映”回到 10 岁对于藤沼悟其实是一次救赎自己的机会。从拥有 29 岁心灵的他的视角看去，童年的小伙伴自然只是一帮添麻烦的熊孩子。虽然为了伪装，必须和他们虚与委蛇，但他在心里并没有对这些伙伴有什么在意。这样的做法，反倒让他和伙伴的关系发生了变化。关键之处就在于希望和本心。表面上，他是为了拯救被刺杀的母亲而去帮助加代，实际上，他也是为了弥补心中深藏的遗憾。在希望的推动下，在成年后懒得掩饰的习惯下，藤沼悟不再遮遮掩掩，而是向着目标直冲而去。连他自己都没有意识到，他的这种做法其实就叫做——坦率。

当初刻意去演戏都没有做到的事，现在却水到渠成地实现了。变化的只是藤沼悟一人，他身边的小伙伴还是当年的小伙伴。但一切都开始不同了，阿和帮他撮合与加代的见面，贤也积极加入到他的计划之中。不知不觉之间，藤沼悟隐然成为了这帮孩子的领袖。从他提出生日派对时妈妈惊讶的表情我们知道，在他真的是 10 岁那年，恐怕他与朋友间完全做不到这种关系。这一切的根源并非是藤沼悟多活了 19 年，只是希望的有与无，只是从沉默到坦率的转变。故事的明线是阻止绑架杀人事件，故事的暗线是情感的传递。在最艰难困苦的时候，爱梨的信任给了藤沼悟温暖与勇气，而后通过“再上映”，他又把自己所获得的这些与希望传递给了走投无路的加代，也聚合起了身边的小伙伴为了一个目标去努力。最后，这份情感在 18 年后又从伙伴那里归还到在病床上醒来的藤沼悟身上。

这便是三部敬描摹“人情”的功力。对于漫画读者来说，无论是个宅，还是表面光鲜的社会人，都很容易对藤沼悟产生同理心。我们都在寻找真物，也都有着对过去的悔恨。三部敬把舞台放在自己的家乡，把藤沼悟设定成一个再平常不过的普通人就是因为这样最真实。而真实的疼痛，是最有力量的。所以在我们看来，藤沼悟与伙伴们的努力那么美好，因为这正是我们曾希望做到，却没有实现的事情。人的一生中没有那么多所谓的朋友，能得到一个真正的朋友往往都是幸运的。那么看着藤沼悟一下子收获了五个，任谁都会羡慕吧。

只有爱、牺牲和沧桑感这三种感情能让读者真正感动。『只有我不存在的城市』恰恰把它们都做到完美。昏迷多年后醒来，在病床前遇到已经嫁做人妇的加代。人流如织的地铁站，躲在窗口和不认识自己的爱梨无声的告别。看到这些情节的那刻，相信所有的读者和观众都会唏嘘不已，也只是唏嘘不已，三部敬深知什么才是大音希声，就像他的连载从来不会拖得太长。故事终究应该在最合适的地方点上句号。





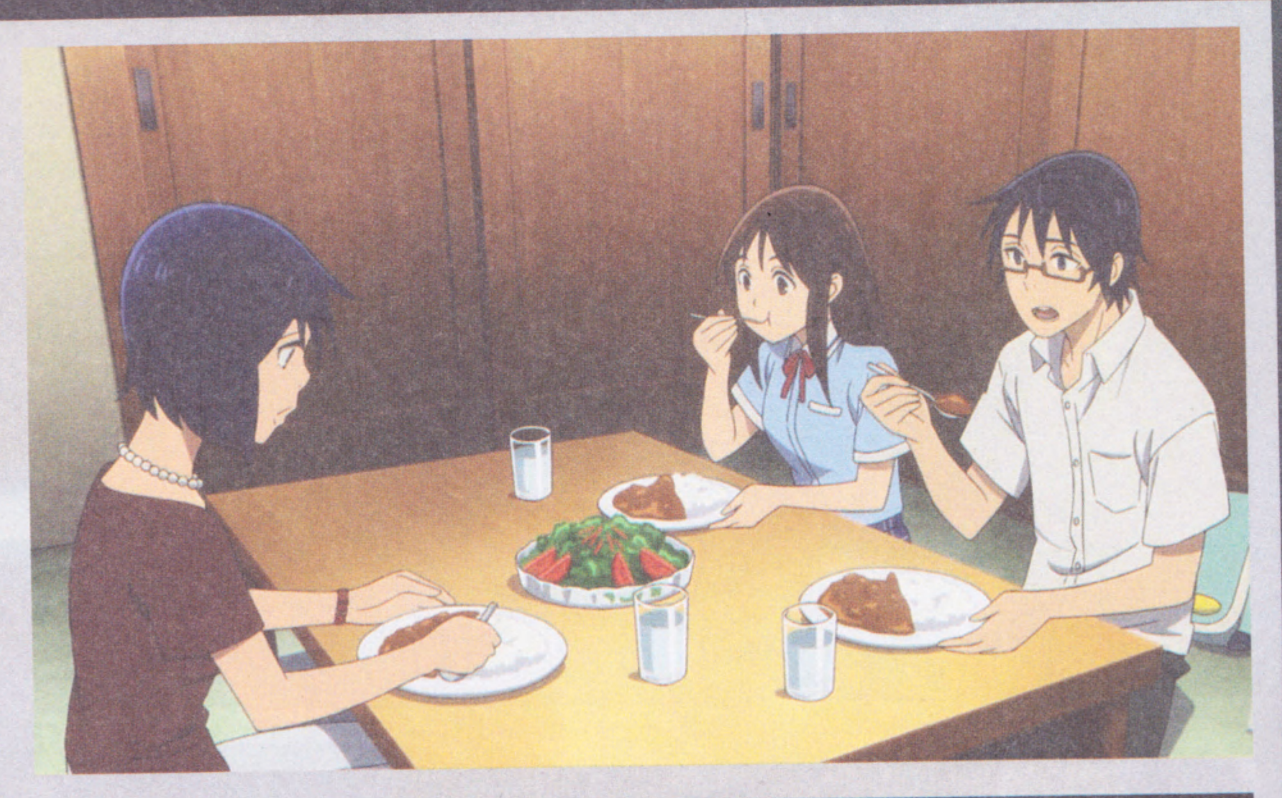
当我们试图战胜黑暗

when we try to defeat darkness

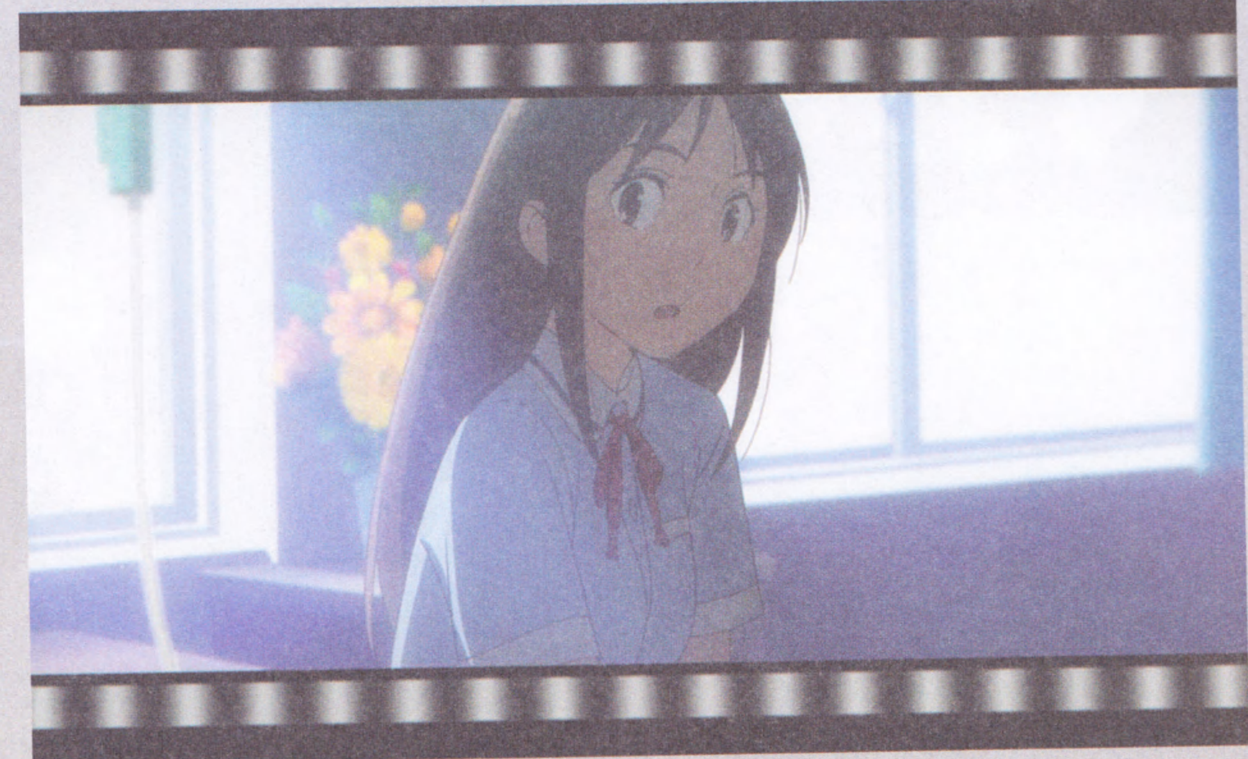
没有在深夜痛哭过的人，不足以谈人生。
——托马斯·卡莱尔

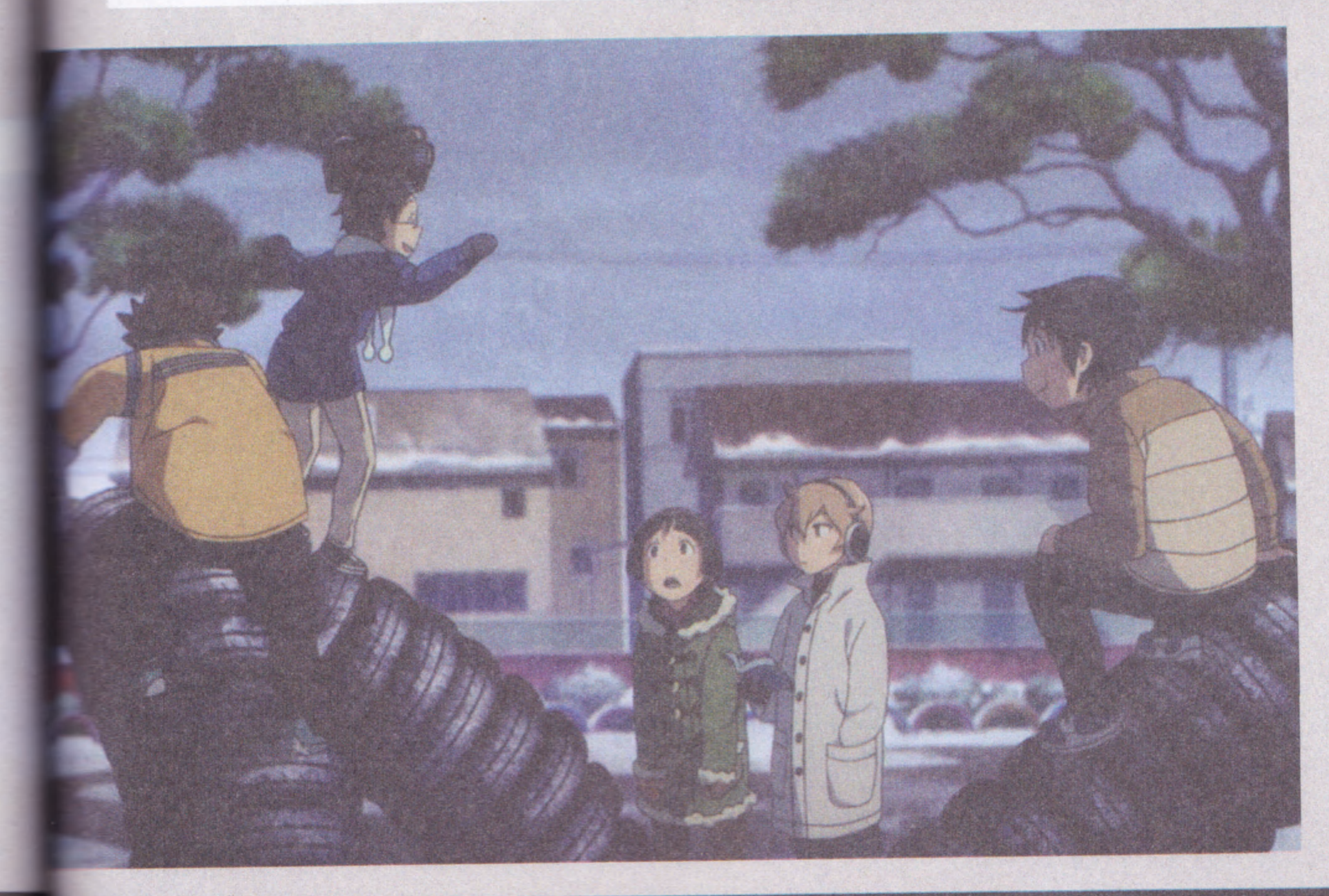
在笔者这个原作党看来，1 月 7 日开播的改编动画，已经完美地符合了所有我们对改编作品的美好想象。

虽说一季的长度必然导致信息量奇大的原作漫画丢失许多细节。在动画的第一集里，剧情就如火箭一般做到漫画连载的第六话（要知道这是月刊连载，整个故事也不过四十四话）。砍掉了大量爱梨和妈妈的戏份，直接把男主送回了 10 岁的时候。不过仔细看的话，就会发现监督伊藤智彦果然是个原作的死忠粉。虽说动画的第一集为了吸引关注必须快进剧情，但除了主角和爱梨在废弃大楼救人的这个情节是真的被砍掉之外，其他的戏份都可以通过后面的插叙逐渐补回。并且爱梨的戏份虽然少，动画第二集公园情节中插入爱梨的闪回就说明监督肯定会在之后的故事中不断用这样的加戏把爱梨在观众心目中的好感刷回来。









声优方面选用演员而非专业声优最初还让人捏了一把汗。实际上，担当 29 岁藤沼悟声优的满岛真之介朴讷又低沉的声音十分悦耳且符合角色的心境，只是在需要发力的场景缺乏感情的浓度，不过这也正好符合主角现下害怕挖掘自己的状态。按照监督所说，他想要表现的是男主在故事过程中心境的成长和变化，选用非专业声优恐怕也是为了这个目的。

画面和音乐方面则更不用担心。监督伊藤智彦本身就是『穿越时空的少女』和『夏日大作战』的助理导演，这次亲自兼任作画监督毫无压力。实际上第一集里爱梨的形象就多少有细田守风格的味道。音乐则有梶浦由记这尊大神压阵，asian kung-fu generation 的 OP『Re:Re:』也是当季新番的 OP 中最悦耳的那一档。综合来看，『只有我不存在的城市』的改编动画即使不算一月最强，也绝对是一月前三。

同样令人期待的还有 3 月 19 日上映的真人电影版。虽说电影上映前不好对作品素质说大话。不过看看这令人激动的 STAFF 表，监督是执导过『在世界中心呼唤爱』、『白夜行』的平川雄一朗；藤沼悟是气场不能再合适的藤原龙也；雏月加代是同样气场不能再合适的铃木梨央。配乐是泽野弘之的后辈，『Legal High』的原声



不免就会落入“暴力合理化”的歧路中，而这条路通向的地方定然是与幸福之类无关的。

况且人生不是战场，该舒缓的时候不紧绷，该放肆的时候不克制，才是人生的真味。哪怕是在绝境中也应该如此，总是想着防人和除人，最终就会变得和『魍魎的摇篮曲』的芹泽一样，用烙印辨别病毒携带者固然是好的，但在没确定携带者一定变异的时候，简单粗暴的二元法必然会引导人们走向极端，最终会迷失在单纯追求力量的道路上。毕竟世界并非真的黑暗森林，所奉行的也不单纯是丛林法则。为什么当灾难发生我们会让老人孩子先走，如果单纯从功利角度来说，最大限度地保存青壮年的劳动力才是对社会的最大贡献。但如果真的实行这样的功利政策，恐怕人类很快就会灭亡。因为老人曾是青壮年，孩子将是青壮年。以力为尊，那么每一代的青壮年肯定都会拼命地压榨老人和孩子，甚至会杀死他们节省口粮（大草原上的狮群就是如此）。而谁都有老去的时候，所以



音乐制作者林友树，恐怕是断然没有拍成烂片的可能的。

于是在出道26年后的2016年，三部敬终于火了起来，除了故事本身的踏实好看，作品中蕴含的关于人生的逻辑，也同样让人反复回味——在他的作品中，有着用杀人解决问题就会死的潜规则。

纵观他的作品，『乱世忠魂』被半途腰斩不提，『神灭领域』的主角吉拉尔德只对被感染的人开枪，所以失去了一条手臂活了下来。『神宿之岚』的主角岚为了清理世界对同伴开火，最终牺牲自己拯救世界。『鬼灯之岛』的老师虽然因孩子们而死，毕竟孩子们本身没有杀人的意图，所以全员存活。『魍魎的摇篮曲』的泷川虽然是为了救人而对同学动武，最终作者还是安排他被感染，放弃了生的希望，帮大家打开逃生的通道。

所以，在杀人这一点上。三部敬恐怕是有着洁癖的。『只有我不存在的城市』即使藤沼悟已经回忆起犯人是谁，他还是要引蛇出洞，用正面对决把对方绳之于法。在明知加代妈妈虐待女儿，却束手无策的时候也曾有过把加代妈妈推下天桥的念头，最终却在犹豫和贤也的阻止下放弃了计划。如此设计并不是因为三部敬是个圣母爱好者，而是他知道一个人变得残忍，并非是值得称赞的所谓“狼性”或是“绝对理性”，只是证明这个人已经被社会打败了。

道德是真实存在着滑坡困境的，就像网络上的言语暴力一开始可能是打抱不平，进而就会发展到人肉对方信息甚至上演真人全武行。很多时候人们作恶只需要一个理由，就能从道德上给自己一种“许可”，说服自己去做平日里根本不会去想的事情。就像加代的妈妈虐待女儿固然可恶，可也不应该用推下天桥杀人这种极端的办法来解决问题。实际上当主角换了一个思路，发动妈妈、老师、儿童保护机构一齐上阵，也得到了一个妥善的结局。许多作品中都会提到的“杀人不能解决任何问题”并非是一句空话。因为如果认同杀人可以解决问题，



这样的社会结构谈不上稳定和希望也无法形成任何的合力（比如争夺狮王时，母狮子极少帮忙，尽管外来的狮子如果抢夺了狮王，会把她的孩子杀死）。反过来，让老人孩子先走则是一种希望的传递。让人们看到付出是有回报的，让人们看到奉献是有收获的，这样一来整个社会才能健康稳定的前进。

"一旦说出口，感觉就会成真呢"。爱梨的这句话并不是说说而已。一个人的想法固然微小，世界却正是由这一个个人所组成的。三部敬在『只有我不存在的城市』中描绘了一种触手可及的美好，并把希望通过作品，传递给了书页/屏幕前的每个人。

比起力量，希望才是击败黑暗的关键。

结：童年

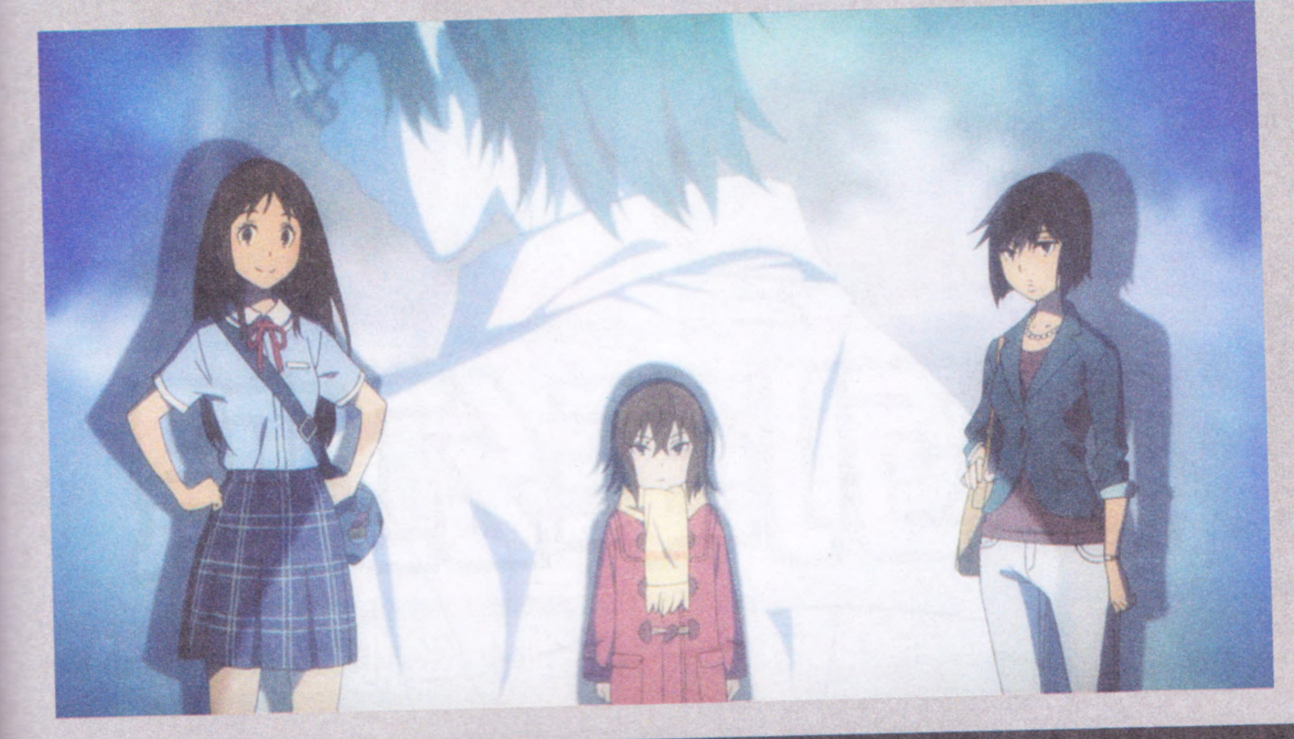
epilogue

童年应该是什么样子的？应该是像罗大佑唱的那样："嘴里的零食，手里的漫画，心里初恋的童年"。而不是三部敬写的那样，整日在对学校，大人和同伴的猜疑中度过。即使藤沼悟和他的伙伴们的行动在我们看起来实在是帅到不行，但如果命运可以选择，相信他们并不想要这样的刺激，宁可没有绑架案也没有阴影中的犯人，大家在一起开开心心讨论『勇者斗恶龙』和『最终幻想』，或是像雏月加代的文集中写的那样——从想和别人产生关系开始。



当孩子被迫拿起武器保护自己，大人就已经彻底失败。因为这并不是适合少年的职业。

等我再长大些，可以一个人踏上征程时。
我想要去遥远的国度，想要去遥远的岛屿。
想要去杳无人烟的岛屿。
想要去没有痛苦，没有悲伤的岛屿。
岛上没有大人，没有孩子，没有同学，没有老师，也没有妈妈。
在那个岛上，当我想要攀登时就爬上树木。
当我想要游泳时就畅游海中。
当我想要沉眠时就酣然入睡。
在岛上，我可以考虑只有我不存在的城市的一切。
孩子们一如往常的上学。
大人们一如往常的上班。
妈妈一如往常的吃饭。
一想到只有我不存在的城市。
我的心情就会变得非常轻松。
想要去很远很远的地方。
从想和别人产生关系开始。▲





东京橙色列车幻想

——中央线沿线圣地巡礼之旅（上）

□文 / 完蛋了的国王　■责编 / 白石　□美编 / 塔里

在上一期里，笔者以铁道旅行为切入点，介绍了与『RAIL WARS!』有关的5条旅行线路以及优惠换乘方案。铁道旅行固然是在11区做中长途旅行的最佳选择，但同样也是短途及都市旅行的不二之选。在东京、大阪、名古屋这些市内铁路交通网十分发达的大城市，地下铁其实有着不输于一般铁道的密集网线和便捷的站点设置，但一般铁道强悍的运力、较为低廉的收费和开阔的视野仍是很多通勤一族和旅行者对其情有独钟的原因。每次来到东京旅行，一出机场第一件事情就是唤醒脑袋里的东京轨道交通地图，尽管笔者居住的魔都已经堪称天朝轨道交通最发达的城市，但与东京相比还是小巫见大巫，所以无论来过多少次，在东京的换乘迷宫里迷路也不算什么丢脸的事。对于一般旅行者而言，如果说没有参拜过寺院和神社就不算到过京都（京都有1500多座寺院神社）那么没有搭过电车和地下铁的话也就不能说自己真的来过东京。

这一期笔者将继续带着大家沿着铁道线去巡礼，这次选择的线路将是全日本最具代表性的一条铁道——中央线，在其位于东京都境内的沿线32个站点的周边，有百余处动画取景地，这里笔者将选取若干个站点为大家一一介绍，并设计一条一日游路线供有机会去东京自由行的朋友们参考。

废话不多，准备好了的话就一起跨上中央线的橙色列车，开启属于自己的梦幻之旅吧！

以前笔者曾在宏大的『P.A.WORKS作品巡礼大盘点』专题中写过一段“中央线沿线的文学散步”，有兴趣的话可以翻出来参阅一下。东京人对中央线的感情很深，这条线的沿线曾经是东京人口最密集的地区，人气聚集的地方就会创造出丰富多彩的文化，所以不仅在中央线沿线文学圣地遍布，动漫圣地的数量也绝对不遑多让。

中央线的前身甲（州）武（藏）铁道是东京地区第一条私营铁路线，甲州即甲斐国，也就是现在的山梨县，武藏指古时的武藏国，即现在东京所在的位置，所以这是一条连接东京与山梨县的铁道。全线建成于1889年，最初从新宿通往市郊的立川，东西走向。后来向两端分别延伸至御茶水和八王子。1906年实现国有化以后继续延伸，最终发展成为起点在东京站，终点在高尾站的中央线。1987年国铁正式进入民营的JR时代，中央线与其他线路连通整合，最终一直通向名古屋，全线改称中央本线，其中从东京站至高尾站、高尾站至长野县盐尻市盐尻站的两个区间归属JR东日本，盐尻站至岐阜县中津川市中津川站、中津川站至爱知县名古屋市名古屋站的两个区间归属于JR东海道。总运行长度为396.9公里，是重要性仅次于东海道本线的一条贯通东西的交通动脉。



东京站 永远的始发站

FOREVER DEPARTURE STATION

东京站可能是笔者介绍次数最多的一个车站，东京站是全日本所有铁道线的起点站，也是目前为止全日本停靠线路最多（12条），每日运行班次最多的车站（约4100个），这里是『RAIL WARS!』中主人公们的大本营，也是曾经出现在『LoveLive!』的PV和正片中的热门圣地，粗略统计在东京站周边有过取景的ACG作品不下50部，数量排在新宿、涩谷/原宿、池袋和秋叶原之后，列东京都内第五位。

老的东京站车站大楼建成于1914年，为典型的红砖外墙西洋式建筑，融合了巴洛克和文艺复兴等多种建筑风格，是当时最能代表东京颜面的西式建筑之一，也是唯一拥有供天皇家族登车用的秘密通道和专用站台的“御用车站”，车站建筑正对皇居，后来在『LoveLive!』MV中出现的车站前广场过去就曾是皇室的专用通道，闲杂人等必须回避。东京站的设计师辰野金吾是当时日本最才华横溢的西式建筑设计师，其个人典型的风格就是采用红砖外墙辅以白色石带作为点缀，被后人称为“辰野式建筑”，由辰野设计的寿命在百年以上的建筑现在仍有21处分散在日本和韩国各地，他在日本国内的拥趸数量众多，著名作家万城目学就曾在小说『丰臣公主』里以虚构的辰野设计的建筑物作为主要场景。

作为超大复合型车站的东京站现拥有28个站台，中央线使用的第1、2两个站台，全部为下行列车，早班车（周一至周五）4:39发车，末班车则为12:35，每隔几分钟就有一班，非常便捷。唯一需要注意的是车次的性质和终点站，一般会遇到普通、快速、特快、通勤快速、特急这几种，终点站也各不相同，最常见的是运行于东京站和高尾站之间的普通和快速列车，快速列车停靠24个大站，而特快只停靠14站，所以最佳的搭乘方式是从东京站出发后以普通和快速交替乘坐的方式到达高尾，回程时从高尾搭乘特快到东京站以节省时间。

比较经济的搭乘方式是购买东京都内一日乘车券，售价仅750日元，可无限次搭乘东京市区内的JR普通列车（含快速），但缺点是有范围限制，中央线超出西荻洼站以后则需另外计费。性价比相似的还有JR东京广域周游券，售价10000日元，有效期为三天，使用范围扩大至神奈川、千叶、琦玉、山梨、长野、群马、茨城和栃木等县，可搭乘部分新干线和特急列车，适合那些想去富士山、伊豆、轻井泽、越后汤泽、日光等地做中距离旅行的游客，利用其中一天来一次中央线一日游应该更能体现出性价比。



【巡礼作品】LoveLive!、RAIL WARS! 等

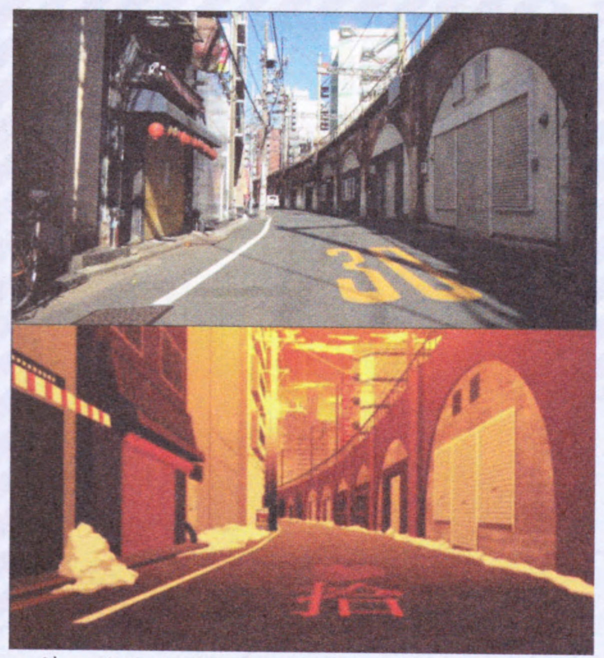


神田站
爱书人的朝圣
BOOK LOVER'S PLACE

中央线上的第2站，有中央线、山手线、京滨东北线三条干线停靠，还可换乘东京地下铁银座线，是一座日发送旅客10万人次左右的中型车站。神田站具体的位置在千代田区锻冶町，往北一站是秋叶原，往东一站地开外就是著名的神田神保町旧书街，这里曾是『R.O.D』的主要取景地，但该作年代久远记得的人已经不多了。

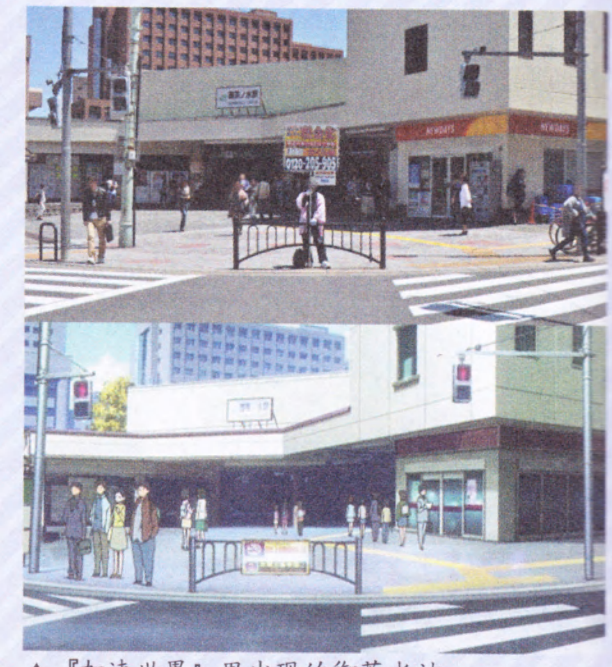
从神田站北口步行去淡路町和昌平桥其实非常近，所以巡礼『LoveLive!』的几处圣地也可以在神田站下车，然后再步行到御茶水站上车。在神田站附近取景的比较有名的作品还有『物语』系列中『恋物语』的第二话，建议不妨一同巡礼。

【巡礼作品】LoveLive!、恋物语


▲神田站附近的街道，镜头出现在『恋物语』中



▲神田站的高架桥下


▲『加速世界』里出现的御茶水站

御茶水站
眺望东京“拉丁区”
LATIN QUARTER IN TOKYO

中央线上的第3站，有中央线和总武线两条线路停靠，可换乘东京地下铁丸之内线，日发送旅客10万人次左右。

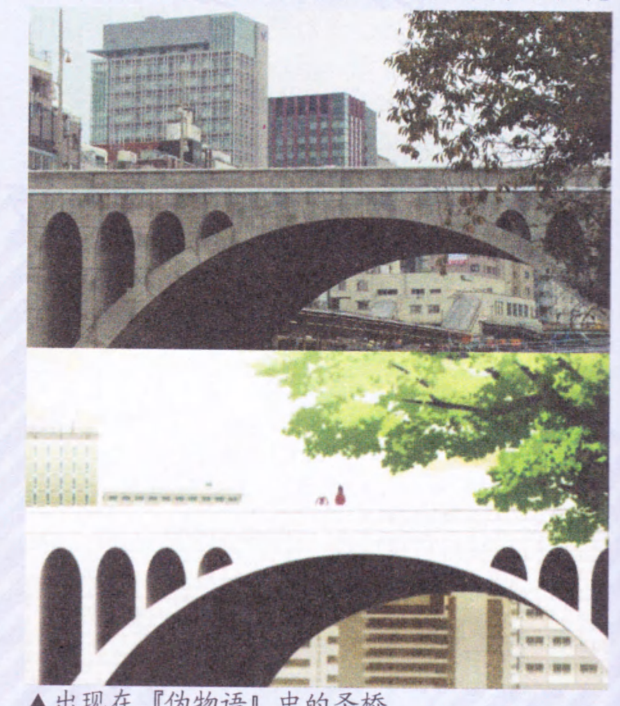
御茶水一带过去是深邃的河谷，北岸称本乡台，南岸称骏河台，神田川从河谷中缓缓流过。“御茶水”的名字相传来源于本乡台上的一座高林寺，寺中的清泉之水曾奉献给将军泡茶，故而得名。御茶水站早在1904年就已经开设，并一度是甲武铁道的起点站。这一带自明治维新以来就有着浓郁的文化气息，被赞誉为东京的拉丁区，神田川北岸有东京齿科大学，南岸的骏河台上坐落着著名的明治大学和日本大学，再往南便是神保町旧书街，这一代还有东京规模最大的乐器街。



▲碳烤猪肉盖饭店“豚野郎”，出自『女高网球部』



▲神田站


▲出现在『伪物语』中的圣桥

神田川上有一座很有名的桥名为圣桥，桥北岸就是供奉孔子的汤岛圣堂，故名圣桥。站在圣桥上向东望去，可以看到总武线和中央线两条繁忙的干线在御茶水站交汇，看着列车在两条高低错落的轨道上疾驰，对于很多铁道宅





▲水道桥站





▲从真宵的位置就能俯瞰御茶水站的全貌

来说是一种至高的享受，所以圣桥在铁道宅群体里也有着至高无上的地位。

在御茶水站附近取景的作品有『东京暗鸦』、『女高网球部』和『物语』系列里的『化物语』和『伪物语』，后者在两部里都拍到了圣桥，『女高网球部』则取景了车站前一家叫“豚野郎”的碳烤猪肉盖饭店，这家店据说后来还开发了一种“女高网球部盖饭”，有兴趣的话可以去吃吃看。此外『加速世界』里也有直接拍到御茶水站的镜头，剧中春雪和同伴出站后一直沿骏河台向神保町方向走，一路上经过了明治大学和日本大学的教学大楼，还能看到某栋商业大楼上的巨幅广告牌常年被电击文库包揽放置轻小说广告。

【巡礼作品】东京暗鸦、女高网球部、化物语、伪物语、加速世界等

水道桥站 近在咫尺的东京巨蛋

NEAR BY TOKYO DOME

中央线上的第4站，有中央线和总武线两条线路停靠，但快速列车不停。可换乘都营地下铁三田线，日发送旅客8万人次左右。

水道桥站也是一座1906年就开业的老站，沿神田川南岸而建，北岸有小石川后乐园和著名的东京巨蛋体育场。水道桥站是一个小站，多数情况下ACG作品都只有在取景东京巨蛋时才会顺带取景到水道桥，例如『偶像大师』TV版，765PRO第一次举办大型LIVE的场地东京巨蛋CITY HALL就在出站后步行5分钟的距离内，值得一探。

【巡礼作品】偶像大师、想要成为世界最强、小镇有你等



▲水道桥站西口连接东京巨蛋的天桥，出自『想要成为世界最强』





▲『偶像大师』中出现过的重要场景，765PRO第一次全员LIVE的举办地——东京巨蛋CITY HALL



饭田桥站
角川集团大本营
KADOKAWA GROUP BASE

中央线上的第 5 站，有中央线和总武线两条线路停靠，但快速列车不停。可换乘东京地下铁东西线、有乐町线、南北线，以及都营地下铁大江户线，日发送旅客 9 万人次左右。

1895 年甲武铁道首批开通运营的车站之一，过去称牛込站。虽然在中央线上是个小站，但却有多达 4 条地铁线路可以换乘，通勤高峰时也异常拥挤。角川集团和秋田书店两家大型出版公司的总部都设在这一带，每天会有大批的漫画和轻小说编辑通过这个车站上下班，这或许才是饭田桥站与 ACG 最大的渊源吧。目前尚没有任何一部 ACG 作品直接在饭田桥站取过景，但像松冈圭佑的轻小说『万能鉴定士 Q 的事件簿』系列就曾不止一次提到饭田桥站，因为故事男主角之一的小笠原在小说里是『周刊角川』的编辑。



▲饭田桥站



市谷站
在水一方的市井小站
SMALL STATION BESIDE WATER



▲从外濠对岸眺望市谷站

中央线上的第 6 站，有中央线和总武线两条线路停靠，但快速列车不停。可换乘都营地下铁新宿线，日发送旅客 6 万人次左右。

市谷是一个小站，中央线在饭田桥站这里拐弯改为南北走向，在市谷站这里还可以看到皇居外濠宽阔的水面，车站外就有一个十分悠闲的鱼塘，鱼塘对面的岸上就是戒备森严的防卫省和自卫队基地，貌似风格非常不搭。在饭田桥站与市谷站之间有著名的法政大学，这里是『青春纪行』的主要舞台之一，来此地巡礼的话从任何一个车站下车都可以步行到达。此外『空之境界』、『秒速五厘米』等作也都有过取景，但最特别的应该还要算『少女与战车』，第 2 话里少女们拜访的一家战车道用品专卖店“战车俱乐部”的原型是坐落于市谷一带的伊卡洛斯出版社“のりもの”俱乐部，这家出版社拥有『少女与战车』的版权。

【巡礼作品】空之境界、秒速五厘米、黑之契约者、少女与战车、青春纪行



▲现实中的伊卡洛斯社“のりもの”俱乐部



▲『少女与战车』中的“战车俱乐部”

四谷站 高尚奢华，贵气满溢

NOBILITY AND LUXURY

中央线上的第7站，有中央线和总武线两条线路停靠。可换乘东京地下铁丸之内线、南北线，日发送旅客9万人次左右。

四谷站是一个中型换乘站，中央线在这里再次拐弯，恢复东西走向，其中有一段铁轨穿过赤坂御用地的地下，是中央线屈指可数的地下段，因为这里是皇太子一家的居所，还有迎接国宾的巨大而奢华的迎宾馆，可算得上是东京一等一的高尚地段。紧靠四谷站还有著名的上智大学的校舍，再往南是一座名为New Otani的豪华酒店，『偶像大师』TV版第23话曾在这里取景，春香出入的酒店就是这一家。再往南一点还有TBS在赤坂Sacas的录影棚，『偶像大师』里剧中的综艺节目“生すか！？”就是模拟在这里录制的。

【巡礼作品】偶像大师



▲ TBS设在赤坂Sacas的大楼和录影棚



▲四谷站





▲豪华酒店 New Otani

信浓町站 东京高中棒球圣地



BASEBALL SACRED LAND

中央线上的第8站，有中央线和总武线两条线路停靠，但快速列车不停。日发送旅客2.5万人次左右。

信浓町站是一个标准的小站，不提供地下铁换乘，而且周边住宅区不多，信浓町站北面是大名鼎鼎的庆应义塾的校园，车站东南面是大片的赤坂御用地，西南面则是巨大的东京国立竞技场和神宫球场，不用说，几部与棒球有关的动画肯定都要来此地取景，最近人气最高的当属『钻石王牌』，主角们所在的球队已经在神宫第二球场打过N多场比赛了，这里堪称东京高中棒球的圣地。其实在国立竞技场附近还有一个好去处就是圣德纪念绘画馆，在绘画馆正面的街道两侧种植这两行高达的银杏树，到了深秋季节，这里是全世界最美的银杏落叶景观道之一。



【巡礼作品】钻石王牌



▲信浓町站

千驮谷站 将棋与御苑



SHOGI AND GYOEN

中央线上的第9站，有中央线和总武线两条线路停靠，但快速列车不停。日发送旅客2.5万人次左右。

距信浓町站2、300米开外就是千驮谷站，这个车站以站台上放置的巨大的将棋棋子而闻名，因为日本将棋会馆所在地就在千驮谷站的南侧，未来『三月的狮子』应该会频繁来这里取景，此外那里还有现代化的东京体育馆，所以『黑子的篮球』也数次来这里取景。不过，来千驮谷站巡礼的最大目标并非以上两部作品，



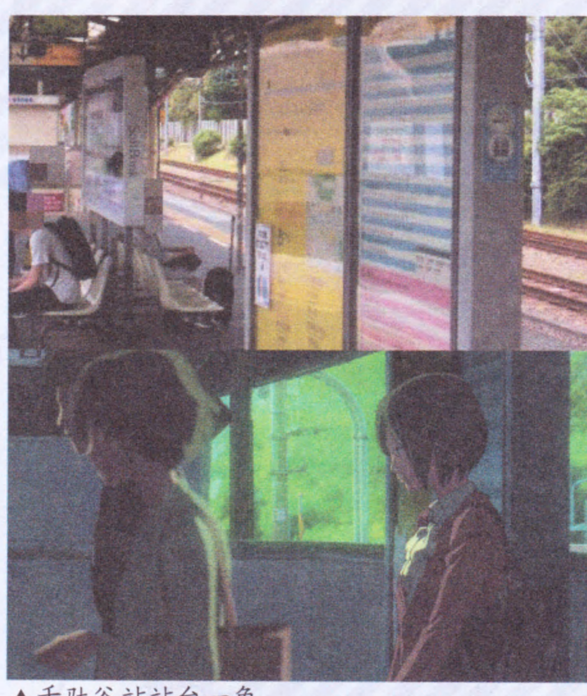
▲『黑子的篮球』中的比赛场地东京体育馆主场馆







▲新宿御苑新宿口



▲千驮谷站站台一角

而是新海诚的『言叶之庭』。『言叶之庭』的主要舞台新宿御苑就紧贴着千驮谷站的北侧，占地面积达 53.8 公顷，是东京市中心区域内完全对公众开放的最大的公园，虽然从西面的新宿站也可以达到，但以步行距离而言还是千驮谷站更近，从千驮谷站下车，穿过新宿御苑抵达新宿站的路线合理而且高效。

新宿御苑顾名思义乃是皇家林园，二战后才对公众开放，每天 9:00-16:30 开门，门票为 200 日元。整个御苑由日本庭院、英国风景式庭院和法式庭院三部分组成，和洋折衷，移步易景，苑内还留有大量皇家使用过的建筑物，沾了贵气，很受公众欢迎。新宿御苑的占地面积不小，细细走一圈其实很累，如果只想巡礼『言叶之庭』的取景地，不妨在千驮谷站下车，沿着剧中的路线从千驮谷门进入御苑，往中心地带一路走到玉藻池畔的日本庭院，找到那个男女主角数度相约的凉亭，从这个亭子可以望见池对面造型别致玲珑的旧御凉亭（别名：台湾阁），所以



▲玉藻池畔日本庭院的凉亭



▲千驮谷站

目标并不难锁定。为了应景，来这里巡礼的最佳时节当然是 6 月底 7 月初的梅雨季节，苑内尚有大片紫阳花没有凋谢，可以坐在凉亭里悠闲地喝一罐咖啡，看看淅淅沥沥的雨景。不过要特别提醒的是苑内禁止带入酒精类饮料，像雪野老师那样大白天灌啤酒其实是违法的，当然搞对象是完全没问题的，公园就是让人搞对象的，单身狗要有受到若干点伤害的心理准备。

顺带一提，去年播出的『GATE 奇幻自卫队』第一季里也有新宿御苑的镜头，这部动画在银座和秋叶原也都有取景。

【巡礼作品】言叶之庭、GATE 奇幻自卫队、三月的狮子、黑子的篮球



代代木站
ACG 业界的“人才帝国”
ACG PERSONNEL MARKET



▲代代木站

中央线上的第 10 站，有中央线和总武线两条线路停靠，但快速列车不停。可换乘都营地下铁大江户线，日发送旅客 7 万人次左右。

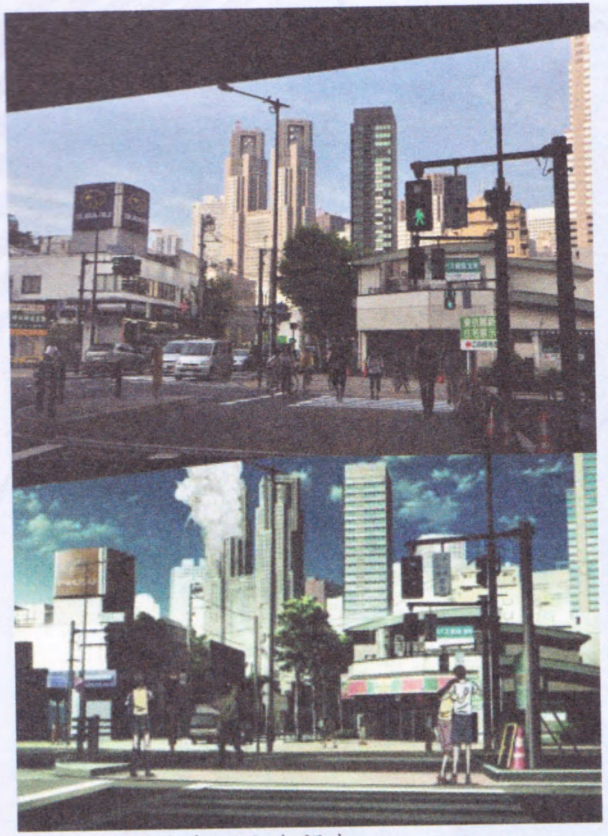
提到代代木这个名字自然会与业界著名的代代木动画学院联系起来，后者曾是全日本规模最大的 ACG 培训学校之一，在全国 10 个城市设有分校，年产值一度高达 77 亿日圆。代代木培养过的业界大腕级人物不胜枚举，声优界有现任一姐水树奈奈，动画界有风头正盛的岸诚二、渡边明夫等人，插画师里的代表人物当推话题人物西又葵，不夸张地说，代代木的 OB、OG 们撑起了日本 ACG 业界的半壁江山。这座“人才帝国”的东京本校就在代代木站的北口。

新宿站 世界第一车站的魅力

THE WORLD NO.1 STATION



▲新宿站西口附近



▲从新宿站向都厅方向望去



▲从新宿中央公园远眺都厅双子塔

单就狭义的JR新宿站而言，它是中央线上的第11站，有中央线、总武线、埼京线、湘南新宿线、山手线、成田特快线共六条线路停靠，16个站台。日发送旅客75万人次左右。如果以广义的新宿站来说则应该还包括京王电铁、小田急电铁、东京地下铁和都营地下铁各自运营的线路，所以如果加上京王线、京王新线、小田急小田原线、都营新宿线、都营大江户线、东京地下铁丸之内线的话，总线路达到12条，与东京站并列第一。此外还可以换乘一步之遥的西武新宿线。将这些线路发送的旅客数相加的话无疑会是一个惊人的数字，在2013年时新宿站就以单日335万人次的纪录被吉尼斯世界纪录认可为全世界最繁忙的车站。

新宿站以其巨大的车站设施、迷宫般的地下通道和数量繁多的出口而不负世界第一车站之盛名，尖峰时刻想要在新宿站不迷路，对于不常来的人来说几乎是不可能的。最合理的做法是，先清楚地了解自己下车的站台番号、目的地所在的大致方位，判断应该从东南西北哪一个方向出站，然后再从自己所在的站台按照指示向那个方向的出口移动，到达出口附近后再根据新的车站信息提示选择具体的出口，出了站再用手机地图导航的话就容易得多了。

新宿站在东西南三个方向都有复数的出口，东西两侧出口的利用率最高，西面通往大型的巴士枢纽站和摩天办公楼和酒店林立的都厅双子塔方向，东面连接着夜之欢乐帝国"新宿歌舞伎町一番街"。西面有西口、中央西口、京王百货口、广场口，东面有东口、中央东口，两侧还各有一个地铁出口。著名游戏原画师中央东口的笔名就来自于新宿站的出口，笔者早就已经介绍过。对于新宿站周边的圣地巡礼是值得花些时间的，毕竟这里是ACG作品取景次数最多的一个地点，但出于时间上的考虑比较明智的做法是东或西其中一个方向巡礼，毕竟在摩肩接踵的人群中来回奔波找路的体验绝对不好受。



▲新宿东口附近的街景

如果选择向西面巡礼，那么首推的目标自然就是巍峨耸立的都厅双子塔了。之前笔者在做『P.A.WORKS作品巡礼大盘点』专题时就已经在介绍『濒危物种少女』的取景地时写到过都厅双子塔，设在大楼45层的展望台是东京热门的免费景点之一，也是来东京做修学旅行的学生们必去的一个点。继『濒危物种少女』之后又有一部来头不小，但人气不高的TV动画曾来此取景，那就是2014年播出的『东京残响』。这一次动画两个男主角熊孩子玩得实在太HIGH，在天子脚下搞恐怖活动，直接把双子塔给炸得稀巴烂，极具魄力的爆炸场面看得观众们胆战心惊，不禁回想当年纽约世贸双子塔被飞机撞塌时场面是不是更惊天地泣鬼神。后来熊孩子们又在大江户线的中野坂上站搞了一出毒气袭击，勾起了日本对地铁沙林毒气事件的惨痛回忆，监督渡边信一郎真是百无禁忌，怎么恶心怎么来。在拍双子塔爆炸这段戏时，『东京残响』还顺带取景了双子塔周边的街景及位于双子塔西面一箭之遥的新宿中央公园，有兴趣的话可以一并巡礼。



向东面去的话是大片的商业街，首屈一指的歌舞伎町一番街虽然是『银魂』、『如龙』等作以及大量水商题材漫画里歌舞伎町的原型，但真正来此取景的作品实际上寥寥无几，歌舞伎町一番街入口处那个显眼的招牌不用实地拍，看着照片随便画画都行。但说到真人电影，到歌舞伎町一番街来实拍的例子倒是挺多，远一点的有根据驰星周同名小说改编的『不夜城』，金城武演的台湾人混血男主角就是栖身于歌舞伎町的混混。近一点的还有成龙和吴彦祖主演的『新宿事件』。看着熟悉的场景，或许还能听到熟悉的乡音，歌舞伎町一番街这种鱼龙混杂的地方说白了中国人可能比日本人还多。▲

【巡礼作品】东京残响、濒危物种少女、言叶之庭、轻音少女、某科学的超电磁炮等

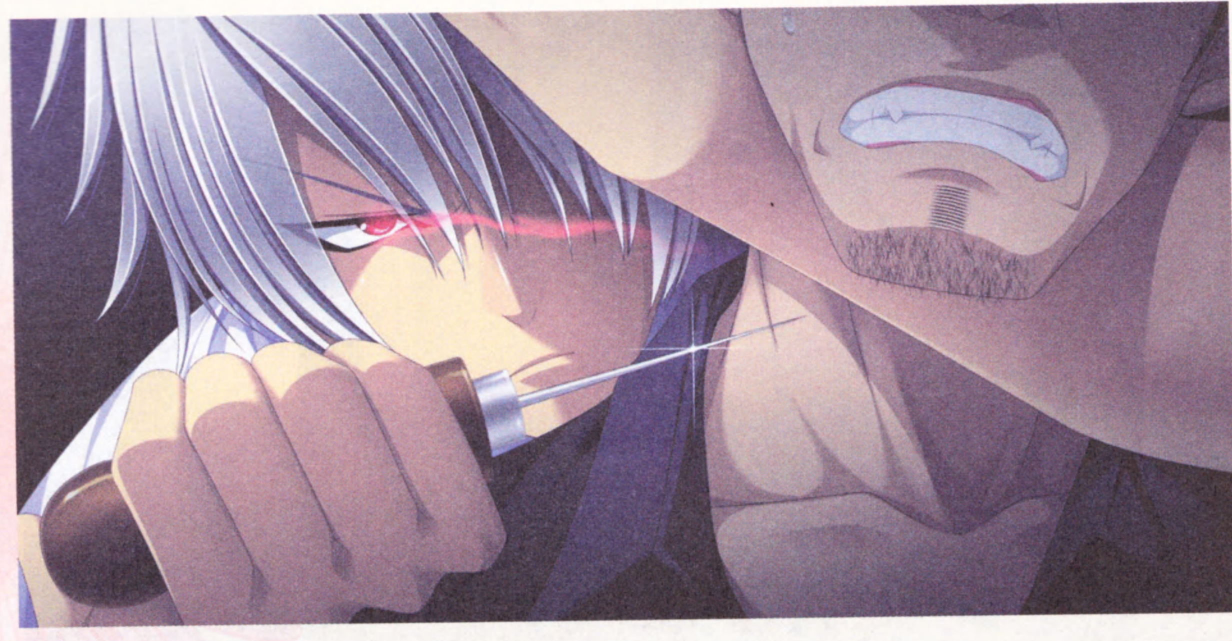


向日葵能驱散雾霾吗？Can sunflower disperse the haze

盛开在冬日的『僕はキミだけを見つめる～I gaze at only you～』

■文/七濑kaede ■责编/古落、白石 □美编/塔里

曾经制作了 Chushingura46+1（以下简称忠臣蔵）的 inre 于 15 年冬天发售的新作『僕はキミだけを見つめる～I gaze at only you～』（我的眼中只有你，以下简称僕君），吸引了不少喜好硬派风格 gal 的玩家注意，而 inre 也在官网上标明了“请注意这不是卿卿我我的恋爱游戏！”。不同于在官网 CG 预览上竭力展示女主角媚态、试图吸引玩家眼球的其他游戏，此作发售前陆续亮出了数张黑叔叔男主和比他更黑的叔叔的战斗场景（……），着实有够硬派；另一方面，“您知道向日葵的花语吗？”这句宣传语，以及画着蓝天白云花丛少女的宣传画，却又洋溢着清新与温情。以铁血为种，以柔情为养料，培植出的便是这部僕君了。





霓虹的幻彩有多辉煌，灯下的黑暗就有多肮脏——表面繁华，水面下黑社会势力暗流涌动的歌舞伎町就是这样的地方。可就在这么一个弱肉强食，残酷无比的地方。年龄还称不上是青年的佐原拓实同他的好兄弟カズ和ヒサ却闯出了一片天地，甚至曾有一度，他们结成的半黑道组织“剑齿虎”，君临了整个歌舞伎町。在他们最辉煌的时候，手下成员多达数十人，广为流传的事迹也不可胜数，其中就有一大是解决了“Killer Joe”事件。人称 Killer Joe 的犯人，在人烟稀少的小路上用刀劫持无辜少女，对她们注射毒品然后拉到荒无人烟的地方实施强奸。受害者与日增多，她们难以向警方诉说自己遭受的耻辱，是作为一街之主的拓实接到了受害人的委托。受害人的要求只有一个，“让犯人痛苦得后悔出生在这个世界上”。很快剑齿虎就用自己独特的情报网抓住了所谓的 Killer Joe——白天是一流通信公司精英职员，到了晚上就化身变态狂的浦贺干雄。没人会原谅这时才痛哭求饶的浦贺，就像他不曾理会苦苦向他求饶的少女们一般。虽然剑齿虎成员不会报警，但他们用物理阉割的方法在浦贺身上刻下了一生无法磨灭的耻辱之证。顺着从浦贺口中逼问出的线索，剑齿虎收拾掉了毒品贩子。这件事触及了黑道下属组织双龙会的利益，双龙会的小喽啰日影前来逼问，也不得不在剑齿虎压倒性的力量下屈服——可这些，现在都已成了过眼云烟——伴随着カズ和ヒサ惨死在顶级杀手“恶梦”手下的噩耗。

那之后，歌舞伎町的霸权重回黑道手中，剑齿虎解散后不少成员甚至成了日影的手下，拓实还成为各路黑道追杀的目标——往日的威风，不过是血气方刚少年们的黄粱一梦。现在他蜗居在恩师亮子借他的空房中，失去同伴的痛苦让他变成行尸走肉。可这样的生活随着空房即将被拆迁和一通神秘的电话，出现了令他始料未及的改变。拓实的人生，也以此为契机变得天翻地覆。

虽然想到了是陷阱的可能性，拓实还是放手一搏，按照电话指示到了约定的地点。出现在他面前的是一位自称视音的奇特少女，她并











没有说明自己是如何得知拓实的联系方式的，只提出了希望拓实做自己三天保镖的请求，并开出了可观的报酬。以炒股营生的视音很有钱，白天却在公园的简陋帐篷里工作。前两天都平安无事地过去了，第三天下午视音为帐篷里的时钟丢失而焦虑起来。当天晚上拓实接到了视音的求救电话，她为了寻找时钟再次回到了公园的帐篷，却被流浪汉们包围了。报警太慢，拓实便迅速赶到现场，面对为数众多的流浪汉也没有正面硬拼，而是找准时机带着视音迅速从自己事先记下的最短路线逃跑。转天两人一起出去时碰上了视音的熟人，在歌舞伎町经营高级会所的渚桥唯。唯对拓实表现出了极大兴趣，尽管知道他威风堂堂的过去以及虎落平阳的现在，仍执意要请拓实在自己店里工作。

一开始拓实的工作只是在后厨打杂，他的严谨和勤奋让唯很是满意。某天拓实休息时间在街上闲逛，偶遇自己曾经的部下秋谷怀。剑齿虎的成员们大多已经转投别的组织甚至正在追杀拓实，但现在在一家小酒吧工作的怀对他还是一如既往地尊敬。酒馆电视里报道了最近当红的神秘歌手风早永远以及她所属的事务所所长，杏藤七里。没想到怀是永远的fans，向着对永远一无所知的拓实，他热情地传起教来。怀还告诉拓实，现在被称为娱乐圈弄潮儿的杏藤七里，原本是歌舞伎町高级牛郎会所的经营者，是他看中了永远的才华，不惜投入所有财产才培养出了永远。不过这些和他生活毫不相





关的事情对他来说，充其量就是随耳一听的闲谈。

到了夜晚工作的时候，唯让拓实目睹自己放高利贷的场面，确定了他不是一个为钱所动的人。又过了一段时间，拓实被唯拜托将2700万大额的现金步行送到某个人物手里，路上却遇到黑道的伏击。拓实以实力和计谋险胜对手，到了目的地才发现这是唯设的局，她的目的，似乎是考验拓实……顺利完成了试炼的拓实，得到了一封介绍信——委托人竟然是杏藤七里。

转天，拓实带着被愚弄的怒气和一点点好奇来到了介绍信上写的地方，Eternity Production。七里给拓实的第一印象像个轻佻的笨蛋，可就是这么一个看似不靠谱的人，把拓实的经历调查得滴水不漏，包括他的同伴カズ和ヒサ是被“恶梦”所杀的事，以及他一直想对“恶梦”复仇的事。七里找上拓实是想让他做风早永远的保镖，因为永远现在正被黑帮派来的杀手“恶梦”所威胁。然而永远的经纪人森户美夜并不信任拓实，她推举的保镖候选人是原海军军人阿尔弗雷德，一场拳脚比试不可避免。曾在军队拳击大会上勇夺冠军的阿尔实力毋庸质疑，但拓实更懂得如何找出对方的空隙下手，最终他以一记强力膝击战胜了阿尔。想到这个工作有机会正面对恶梦复仇，他稍加犹豫后还是决定接受；至于护卫对象永远，在满脑子都是死去同伴的他看来不过是诱饵罢了。正式赴任之前，拓实遇到了久违的视音。视音告诉拓实之前她的委托也是在试验他是否够格做永远的保镖，那晚在公园袭击视音的流浪汉都是视音认识的人。临别前，她将自己很珍视的时钟送给了他——作为对他即将开始的新生的纪念。视音断言，他一定会迷上永远。





承：暗流涌动中的磨合期

Run-in period in the dark

被拓实问道永远为何会被黑帮盯上时，七里坦言他在歌舞伎町开店时拒不与其合作并触及其利益，惹怒了对方。近日，永远要进行为期3天的限定演唱会，黑社会打算借此机会拿永远作为杀鸡儆猴的祭品，威吓试图反抗自己的人。如果报警，这样的负面消息很会可能被媒体知道；而七里的梦想是让永远的歌声被更多的人听到，成为暗杀目标还牵扯到黑社会的丑闻显然是必须保密的，因此他雇佣了拓实。捧出了超人气歌手风早永远的Eternity Production并没有几个成员，担任社长兼永远Producer的七里已经不用说，经纪人美夜则是个精明强干的职业女性，但她似乎对拓实相当不满，以异常冷淡的态度拒拓实于千里之外。永远的造型师兼化妆师真名濑莉亚性格同身材一样火爆，随身携带仿真枪、爱好是收集改造武器的她将拓实误会成了色情狂，不断对他表现出攻击性行为。给永远设计并制作服装的片濑郁乃是个弱气而不幸的女孩，家里的服装店倒闭后父母连夜卷款逃跑，还在上学的她不得不出来工作。至于那位关键的护卫对象，自我介绍居然是奇怪的“初次见面，我是风早永远，喜欢的花是向日葵。”，天然得好似不食人间烟火。还有昨天被拓实打败的阿尔，其实是永远的另一位保镖。

拓实怎么也想不到，他保镖生涯的第一件工作是整理Fans寄给永远的物品。其中有普通的书信礼物，有奇怪的情趣用品和防身电击枪，有名为武山的狂热Fans每月必寄的戒指和婚姻登记表，而看似普通玩偶里竟然还藏着小型监视器……即使自认为见多识广的拓实也难免大为吃惊，莉亚和郁乃她们则已经见怪不怪。晚饭时间，永远善意地邀请拓实与大家一起用餐，却被拓实拒绝——不与他人同桌吃饭是拓实的老毛病，任谁都无法打破这个禁忌。餐后的闲聊中，拓实得知永远和自己一样，是在福利设施长大的孤儿。自己的轮班时间结束，他登上屋顶散心，不经意间俯视楼下，一个全身黑服带着京剧面具的诡异身影正在仰望他，仿佛认识自己一般……





真名濑莉亚

Mana Seria

CV：有栖川みや美

片濑郁乃

Katase Ikuno

CV：藤咲ウサ

——离Live开幕还有8天。Eternity Production的日常是喧嚣的。永远邀请拓实陪自己看时代剧，还在广播节目里隐晦地对他示好，这过于亲密的态度引起了莉亚和阿尔的大骚动。七里平时还是一副傻样，至于看似冷面工作狂的美夜，也会提及在工作之余独自去旅行的经历，还有害怕被人看到自己手机这样有人情味的一面。除了拓实，事务所的人们无疑将永远当做

了生活的中心：对七里来说让更多人听到永远的歌声是自己的使命，对曾经想成为职业歌手的莉亚来说永远是梦，对家人现在还在逃债的郁乃来说永远是希望，就连坚冰般的美夜也说永远是自己的宝物。永远到底有着怎样的魅力，这时的拓实还未知晓。

日影派手下骚扰拓实反被打败后便亲自找上了他，却也没表现出什么敌意，反而表示自己和黑帮有毒品交易，因此只要拓实出钱，他就愿意冒险透露“恶梦”的情报。小混混空口无凭拓实自然不会轻信，他只是留下了自己的电话号码。刚应付完日影，拓实又碰上一位棘手的旧识，警官一色零美。半年前，拓实因为カズ和ヒサ的案件与零美相识。尽管零美能力出众，可是由于此案涉黑，各打小算盘的公安部和刑事课僵持不下一直悬而未决，零美也从公安部被调到了敌对的刑事课。现在她年纪轻轻就官居警部，在警察系统内部的地位却有些尴尬。零美似乎也在追踪和“恶梦”有关的情报，拓实预感她今后还会在出现在自己生活里。

永远去电视台录制节目时，在外等候的莉亚和郁乃对拓实讲起了事务所刚成立时候的事。现在亲如一家的她们，当初并不和睦。没能实现歌手梦的莉亚对轻而易举出道的永远抱有敌意，郁乃为自家的事心烦意乱，是永远的秘密将她们紧紧维系在一起，坚定了她们一定要实现为永远举办 Live 的梦想，可她们没有告诉拓实那个秘密是什么。离 Live 的日子越来越近，拓实以自己的方式开始备战，拜托郁乃制作特殊的战斗服和请莉亚改造 Fans 寄来的电击枪就是其中一环。但越和事务所成员相处，拓实就越不安——自己的目标真的就只有给死去的同伴复仇吗？如果这些人遭受袭击，他能平静地面对吗？……自己是不是已经不知不觉地融入了她们，把她们也当成了“同伴”？

觉得对拓实的保护无以为报，永远便想让他听听自己的歌，七里也正有此意，于是把拓实请到了永远的录音室。永远那震撼了事务所成员和无数听众的歌喉，让心灵干涸已久的拓实不知不觉间留下了眼泪。仿佛随着カズ和ヒ







サ的去世也一同死去了的感情，此刻在拓实心中汇成奔流，使他怎么也止不住不争气的泪水。七里告诉他大家第一次听到永远的歌声都是这样，无需害羞，而永远的经历比歌声还要奇异：她之所以有这样的天籁之音，是因为险些被母亲掐死导致的喉咙畸形，直到永远逃出福利设施之前，她都无法发声。永远的母亲年轻时曾在歌舞伎町的餐馆打工，因为姿色出众被黑帮首领瞧上。首领威逼利诱都没能使她的母亲屈服，相反还找到了心爱之人并生下了永远。因嫉妒而发狂的首领派人追杀永远一家，是永远的母亲保护她逃过一劫，而他们夫妇惨死在黑帮手里。关于永远母亲的矛盾之处，不了解详情的七里也无法解释，他知道的只有永远随时有可能再次失声，所以必须把握住现在让永远的歌声为尽可能多的人知晓——这便是永远的秘密。

日影打电话通知拓实自己抓住了情报，拓实应约而去，等待他的却是日影惨死的尸体，以及那个全身黑服头戴京剧面具的神秘人。拓实拼尽全力抵抗神秘人的攻击，却被对方玩弄于股掌之中；是对方故意手下留情，拓实才得以逃出生天。拓实作为目击证人被带回警局。零美告诉拓实，刚才和他对决的很可能是“恶梦”，而“恶梦”背后的势力是目前称霸歌舞伎町的海外黑帮龙青帮。当初カズ和ヒサ被杀的原因已是一目了然，日影被杀则是因为在毒品贩卖上和龙青帮起了冲突。以拓实要每天电话汇报情况为条件，零美爽快地放走了他。可一波未平一波又起，事务所的 Fans 来信中和戒备森严的公寓里各收到一张恐吓信，且不仅针对永远一人，如果不停办演唱会，事务所所有成员都将成为牺牲品。刚刚领教过“恶梦”实力的拓实，为求稳妥和美夜一样提议取消演唱会，其他成员却宁死也不愿放弃这个实现梦想的机会。拗不过的拓实一时想辞职，最终还是被阿尔劝了回来。即使再怎么想装得冷血无情，拓实本质上不过是个最重视“同伴”的老好人罢了——是的，此刻在他的心里，Eternity Production 的成员们就是无可替代的同伴。





现在以永远为中心聚集起来的这些成员们，应该已经真正成了团结一心的伙伴；然而当拓实想尝试和他们同桌用餐时，还是产生了严重的不良反应。拓实将两封恐吓信交给零美调查，第一天的Live倒是异常顺利。听着永远的歌声，拓实想起少年时的自己曾与永远有过一面之缘，那时他出手帮助了被欺凌的永远。对拓实来说只是心血来潮的行为，在永远心中却有着特殊的含义，她一开始就对拓实很有好感的谜团也迎刃而解。

转天是休演时间，七里半胡闹地要求拓实带永远约会，莉亚等人当然也不会眼看着他俩独处，开始了为期一天的跟踪。永远想去有成人氛围的地方，拓实只好带她去了怀的小酒吧，见到偶像怀一时难耐心中的激动。被怀问道今后是否想在全球巡演时，永远说自己的理想是能在被向日葵包围的地方自由歌唱。滴酒下肚，气氛正好，拓实告诉了永远自己不能和他人一同进餐的原因。拓实、カズ和ヒサ长大的设施主人是个退伍的变态，每天用暴力手段强迫他们锻炼体术；有了一定成果后，便令孤儿们进行名为“斗鸡”的比试。赢了才有饭吃，败者只能挨饿；可是胜者在其他人饿兽般的眼神下吃饭也无异于饮鸩止渴。这样的环境下，只要吃饭，拓实就会产生怕被别人抢走食物的条件反射。即使是拓实、カズ和ヒサ三人联手逃出设施后，这个习惯还像诅咒一样烙在他们身上。

拓实当然不可能没注意到莉亚等人的跟踪，归途上两拨人汇合，一路上谈天说地好不愉快。可就在这个美妙夜晚的最高潮，莉亚独自去洗





手间时遭到袭击。赶往现场，拓实发现了袭击者离去时不慎遗落的手机，而手机里居然传来了美夜的声音……那一晚，拓实辗转反侧。

要查清手机的主人，拓实只能想到一个办法。他叫出在通信公司工作的浦贺，也就是曾经的 Killer Joe 加以威胁，浦贺冒着被辞退风险查出的结果更令拓实吃惊——手机的主人竟然是秋谷怀。这时七里打来电话告诉了拓实自己查明的一切，美夜本名徐切咲，怀的本名则是徐切那，两人都是龙青帮的成员，这下“恶梦”的身份已经确定。可是想想当初永远是因为知道了自己险些被母亲掐死的打击而重获声音，如果告诉她美夜是背叛者，后果不堪设想。拓实想带走永远，停办演唱会，阿尔倒觉得主动引出“恶梦”决一死战是更好的办法。两人争执一番后的结果，自然是阿尔护送永远去演唱会，拓实冒死挑战“恶梦”。

决战之前，拓实接到了美夜……也就是徐切咲的电话，她讲起了自己背叛的原因。切咲的母亲是政府高官的千金，因为父亲有把柄在龙青帮首领徐切荣手里，作为女儿的母亲才被迫嫁给了他。徐醉心于永远的母亲却不得手，而切咲的母亲只是徐提升地位和发泄暴力的工具，切咲出生后亦是如此，最后她的母亲含恨而终。两年前，切咲执行调查毒品的任务时不慎败露身份，险些被小混混侮辱，是剑齿虎的拓实、カズ和ヒサ赶到打败了小混混并销毁毒品。临走前拓实给衣衫褴褛的切咲披上了自己的外套，从那时开始她就爱上了拓实。因为手机壁纸是拓实的照片，她才害怕被人看到手机。切咲也曾想劝止计划杀害永远的父亲，可是看着拓实一步步迷上永远，心如刀绞的她痛觉自己步了母亲爱情失败者的后尘，输给的对象还是一对母女。如今命运的齿轮已无法停转，她也马上就要逃出日本。拓实没有责备她，还断言永远也一定能理解她，她应该去听永远的演唱会，重新感受那份感动，而不是在懊悔中逃避……

临别时，永远向拓实告白。想到可能会在这一战中殒命，拓实回应说自己只是永远的“盾”。他以永远为诱饵引出了怀，可嗜血成性的怀很快就将拓实逼入险境，是郁乃特制的战斗服救了他一命。拓实想起和永远一起看过的时代剧中主角的绝技，想以此反客为主给怀致命一击，不料怀也早就有所准备，拓实这一击只让怀暴露了“他”其实是“她”的事实，最终还是拓实略逊一筹。正当他万念俱灰之际，







又是零美在绝妙的时机赶到，吸引了怀的注意力，拓实趁机用莉亚改造过的电击枪击晕了她。没想到两人交换情报时，怀竟强撑精神逃走了。于是他们只好去往怀的目的地，龙青帮首领徐切荣的所在。再次见到的怀倒在徐面前的血泊中，而徐不仅毫无愧疚还口出狂言。他告诉拓实，当年险些掐死永远的不是她的母亲，是自己；他害怕被永远想起真相，所以才不管切咲的劝阻一定要杀她灭口。接着零美收到徐在其本国也成了通缉犯的消息，见状不妙的他劫持了拓实，零美以正当防卫为由对徐连开三枪，导致一切不幸的元凶一命呜呼——看似事情已经圆满结束，可还没等他们放松下来，零美就接到鉴定课的电话，鉴定结果是当日的两封恐吓信只有一封出自“恶梦”之手，另一封上的指纹则与三年前杀害人气偶像的狂热 fans 相同。

两人火速赶到会场，刚好演唱会也顺利结束。就在拓实和零美安心于虚惊一场时，伴装成保安的男子假借送花一刀刺向永远！然而，倒下的人却是美夜——听了拓实的话赶来会场

的她，不假思索地庇护了永远。拓实猛然想起，永远的狂热 Fans 武山每月都会寄来的结婚登记表上附有照片，照片上的人正是眼前这个假保安。可惜一切都已经晚了，在拓实怀里满足地呓语几句后美夜当场死亡，而受到严重刺激的永远，再次失去了声音……



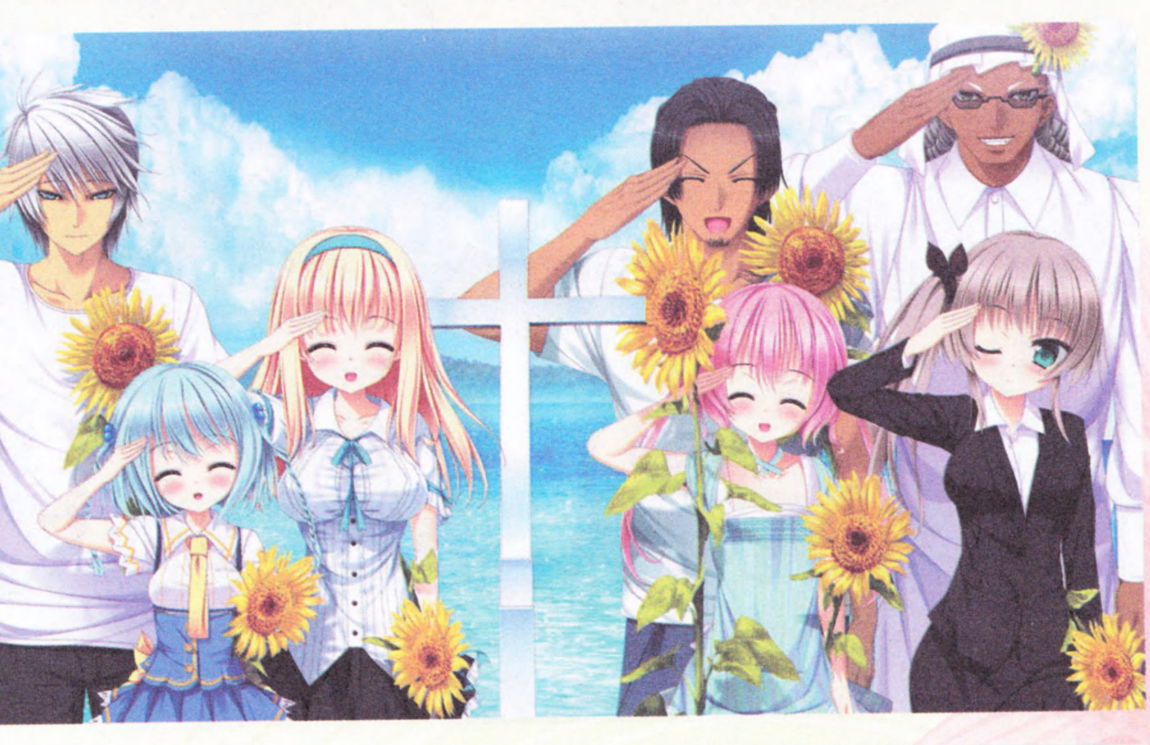
第三天的 Live 被迫中断，Eternity Production 因为没作出解释且未退还观众票款而饱受争议。在这个生死关头，事务所却被七里宣布解散。天下没有不散的筵席，也没有能一直走红的偶像，七里给每个成员都找好了后路，但这突如其来的离别还是让大家难以接受。其他成员开始心情复杂地接受现实，只有拓实一把撕碎了七里给自己的介绍信，他还要继续做永远的“盾”。毕竟那晚身受重伤的怀在被送往医院的过程中逃跑，而现在的永远身心都需要有人守护。

同伴们各奔东西后，永远和拓实选择了远离城市喧嚣的小镇开始新的生活。由永远挑选



的新住所，是美夜曾在记事本里写到过的地方，美夜也葬在此处。意外的是，零美和拓实的孽缘到了这片偏僻依然持续着——她连开三枪的不当行为成了口实，被美其名曰为“调职”地降职到这里。现在零美每天都在处理鸡毛蒜皮的小事，不过这样淡泊名利的生活习惯了之后她却感觉意外舒心。在她的介绍下，拓实和永远发现此地也有一个收容孤儿的设施，负责人恰巧是拓实的老熟人亮子。设施中有个名叫琉璃的女孩对永远格外热情，据亮子说琉璃曾因为悲惨的遭遇丧失了感情，是永远的歌声唤回了她的喜怒哀乐。琉璃回忆在她人生最低谷的时候，是一个戴眼镜的长发大姐姐给了她永远的 cd，才让她得以找回希望。拓实顿悟琉璃提到的人正是美夜，而美夜生前说过的旅行所到之处，正是这个地方。看着每天去美夜墓上参拜的拓实和永远，琉璃说想到了一个能让逝者不那么寂寞的好主意，只是还要对他们保密。半年过去，其他同伴陆续来信汇报自己的现状，虽然有些寂寞，但他们都还过得不错——除了当初最反对解散的莉亚渺无音讯。

平静的生活并没能抚慰永远的心灵。她曾无意间看见美夜的手机壁纸，因此知道了她的心意。还没来得及和美夜正当竞争，美夜就为了救她而死，这件事给永远造成了莫大的心理负担，拓实虽然就在身边却迟迟不表明想法就更让她不安。这样的永远每天被噩梦困扰，甚至出现了梦游的症状，也再没有去给美夜扫过墓。某个雨天，拓实因为找回梦游的永远患上重感冒；祸不单行，零美警告拓实怀来到了镇上。为了保护永远，拓实只好带着不归的觉悟拖着快体找怀，他知道她一定在姐姐美夜的墓上；可短暂的交谈后怀并没有下杀手，只是击晕了拓实，还打电话永远告诉她拓实的所在，然后再次从人们的视线中消失。模糊的意识里，拓实看见了美夜的幻影，才明白善良的美夜从没有责怪过他和永远。雨过天晴，永远赶到了拓实身边，而美夜的墓旁一株向日葵傲然挺立。他顿时明白了琉璃所说的“好主意”是什么，也知晓了怀手下留情的原因。他告诉了永远美









夜的心意，以及当年掐死她未遂的真凶其实是徐切荣。看着墓旁的向日葵，永远想对美夜道歉，却自然而然地发出了声音；拓实激动地吻住了她，并做了正式的告白。对母亲的误会…自己的声音…拓实的心意…美夜的死…曾经困扰永远的一切终于烟消云散。为了帮拓实也克服心理阴影永远也绞尽脑汁，她亲自喂拓实吃饭，终于慢慢改善了他不敢跟别人一同进餐的习惯。

是的，又是一年向日葵绽放的季节。现在两人都解开了所有心结，永远也决定要作为歌手复出，而复活 Live 就在孤儿院举办。闻讯后昔日的伙伴纷纷从百忙中抽身赶来，当永远望向作为会场的操场时，那里已经成了一片金色的海洋——原来莉亚从永远失声的那天起就一直在筹划她的复活演唱会，当年要去听第三天 Live 的观众可以凭票换一株向日葵入场，没有票的人只要买上一株向日葵也可以参加。时过境迁，可依然有这么多人相信着永远，愿意从世界各处赶到她身边听她的歌，用手中的向日葵汇成一股暖流。当年永远在怀的酒吧里无心说出的梦想，经过那么多坎坷后竟然真的实现了——借由伙伴们的信任和人与人之间的信任——世界上还有什么能比这更美丽呢?

"我叫风早永远，喜欢的花是——犹如向日葵一般的你们。"



向日葵的两面 简评剧本的优缺点

Comment of scenario

就像盛开时向日葵耀眼的身姿，本作的优点还是很出众的。首先爽快的节奏得到了玩家的普遍好评，除了最终章的嘴炮有些拖沓，其他部分可以说是一气呵成，毫不拖泥带水。虽然剧情流程不长，相应的，废话也很少，至于很多在前期看似无意义的描述，基本都是后续情节展开的伏笔。插科打诨的日常情节搞笑水平确实不是很高，但比例把握得当，点到为止，完全服务于对同伴间羁绊的塑造，没有扰乱故事严肃紧张的主旋律。而一波三折的曲折情节，让人能提起兴趣一口气玩下去。剧情屡屡逆转，几乎不给人喘息的机会；也许有些地方玩过之后回想起来并不是那么好，但玩的过程中几乎没有空闲吐槽这些。游戏中处处皆是的伏笔，和严丝合缝的伏线回收又是本作另一大值得称赞的地方。伏线回收说不上惊艳，但不谈正篇结尾那段超展开的话，设置都在情理之中；有后果必有前因的这份严谨，也让玩家在回味剧情时多了一份满足。

感性上的亮点，则又胜本作在理性上的优势一筹。虽然爱情不是这个故事的重点，但正所谓"陪伴是最长情的告白"，AS 里拓实和永远相互扶持，克服各自心理障碍的情节还是很温馨的；而终盘永远告诉拓实向日葵的花语——"私はあなただけを見つめる"，和游戏标题的"僕はキミだけを見つめる"是以女性口吻和男性口吻说出的同一句话，没有太多肉麻台词，却表达了永远和拓实眼中只有彼此的深情。伙伴间的羁绊是僕君着重刻画的东西，以此为主题的 galgame 虽也不少，僕君对"伙伴"的理解还是称得上有所突破。拓实，カズ和ヒサ三人是同甘共苦、形影不离的命运共同体，也是传统意义上所谓的"好兄弟"；而让拓实重新认识了"同伴"一词含义的七里等人，却在 Eternity Production 最低谷的时候选择了分道扬

镳。但他们背叛了彼此吗？没有。物理上的距离没有让他们心灵产生隔阂，不管相隔多远，他们心中始终装着同伴；不管多久没见，只要重逢，他们的共同话题就说也说不完。若是这群伙伴只是黏在一起，没有分开后各自独立成长的过程，最后众人举起向日葵等待永远开场的一幕恐怕也不会有那么强的感染力。其实现实亦是如此，人和人终归要选择不同的道路，再好的朋友也难免有别离的一天，可能转天就能再见，可能一别就是几十年，只有那些禁得住时间和距离考验的，才能称得上是真的伙伴。拓实，カズ和ヒサ之间的同伴之情是一种理想化的关系，而拓实和七里等人的同伴之情，则是可能存在于现实中的最为理想的关系。



一部AVG，情节一波三折，人物能给人留下印象，大体上就已经很好地完成了它作为娱乐作品的任务。然而僕君没能得到忠臣蔵46+1一般的高评价，充其量只能说良作，是因为细节上的缺点也着实让人难以忽略。比如对大反派徐切荣这个形象的塑造，看看他干的那些事：威胁高官，虐待老婆孩子，死缠烂打良家妇女不成就逼死人家，勒死对方女儿不成就派杀手追杀……这些低级的行为，与其说是黑社会老大倒更像村头儿一霸。而他的组织龙青帮除了两个摆设一样的保镖，只有徐氏一家登场，与其说是为了体现出徐的猛毒于虎以至食子，倒不如说好像他手底下只有美夜和怀能打……最后徐落网和被射杀的过程也是个败笔。双方对峙的紧要关头互对嘴炮本来就很减分，更别提嘴炮还蠢得人尴尬症发作。徐的定位好歹也是个黑帮大佬，可台词水准比日影之流的小混混好不到哪去（也难怪只有自己孩子给他跑腿）。我们先不以最坏的恶意去揣测剧本是不是在黑天朝，这一段相当自砸招牌倒是真的。嘴炮打够了，突然就传来徐在本国也成了通缉犯的好消息，之前剧本一通吹嘘徐在本国和日本后台如何如何硬实力怎么怎么强被一发打脸，都合程度之强画风变化之快简直叫人没眼看。剧本葉山写反派完全不走心的问题已经不是第一次暴露出来，虽然说玩gal的人很少会去在意反派糟老头子们是怎么死的，可是写得过于草率只会让严肃的boss战变得喜感……也不利于反衬正面角色的高大形象啊！



至于本作的最终boss，就更让人哭笑不得。你说葉山是猛捅毫无防备的玩家们个措手不及吧，他确实在之前写了伏笔；你说我就是接受不了这种展开吧，生活中的事情有时就是这么不讲理，谁规定boss只能有一个，而最强boss就一定是最终boss呢？玩过商业版忠臣蔵的玩家都知道此伎俩葉山也不是第一次用了，可出现意料之外情理之中的最终boss，人们的反应普遍不是情不自禁地竖起大拇指叹服"我怎么就没想到？！"，而是不由自主地竖起中指"葉山你tm逗我！？"玩家为什么难以接受这样的展开？因为~~赖蛤蟆想吃天鹅肉的偶像宅太丑子~~这种写法犯了头重脚轻的错误。确实现实生活中的事情有时就是这么不按常理出牌，可是故事必须讲究前后笔墨对等才能让人信服。看似最终boss的怀和徐切荣被解决掉之后还有伏兵不是问题，但是关于这个伏兵前面给的信息太过潦草，对应他最终boss的身份时难免让人觉得突兀，而且还是那句话，反派写得太敷衍不利于表现主角。谁都能看出写这段的主要目的是让美夜退场，承接之后的After Story，可面对这么蠢的最终boss，即使后面的剧情再好，想到这里总会觉得傻气，也不免为美夜感到不值。



还有一点不知道能不能算缺点的地方，那就是本作不仅短，而且只有女主角风早永远有实质路线，所谓的莉亚和郁乃线都没什么情节，只是为游戏贡献了几个 Hscene。也许是葉山的精神洁癖让他不承认拓实和永远之外的人能修成正果，这倒也可以理解，但本来就短还是单线的游戏以全价（8800 円）出售，固然剧情不错，在当今的 galgame 市场上还是显得没有优势。（TM：不方！我们没 H 没语音还单线的魔法使之夜也敢卖八千多的！）







严格来说本作并不是一部新作。剧本葉山こよーて和原画ぬい早在 06 年开始就以同人社团れいんどっぐ（rain dog-~~落水狗~~）名义活动，而僕君的同人版就是他们的处女作。れいんどっぐ虽不高产，但几部作品的评价都不错，于是顺理成章地，他们收到了业界星探 TGL 的橄榄枝，在 TGL 的帮助下以忠臣蔵的商业重制版出道，极高的剧本素质使其成为 2014 年 galgame 中的一匹黑马，inre 这家新厂也走进了玩家们的视线。

有的人写黄油是为了糊口，可葉山显然是因为乐在其中才做的。商业版剧本相对于原作最大的改动，可能就是与时俱进的 neta 了。拓实刚到 Eternity Production 的时候问道为什么人这么少，郁乃吐槽道“我想也可能是剧本家懒得写”，顿时冻结全场 www 至于商业化以后的处女作忠臣蔵的梗自然是必不可少的，游戏中的路人出现了不少对忠臣蔵玩家再熟悉不过的面孔，故事后期零美还说过一句“现在是法治社会，可不是认同复仇的江户时代”，玩过前作的想必都会会心一笑……而本作玩得最 high 的莫过于 wa2 梗，简直让人不禁怀疑永远的 cv 会请声线~~万年不变~~不忘初心的米澤円是因为什么。永远在演唱会上表演的「ユメキャンバス」作编曲都透出一股浓浓的 white album 感，很是神奇，即使对本作不感兴趣只是喜欢 wa 系列也建议找来听听；演唱会最后永远和雪菜声音完全相同的那句“那么请听今晚的最后一曲”更是槽点满满……如果这些都算是小彩蛋，那么美夜在机场用电话对拓实说的“这个国家已经没有我的容身之处了”就有点让人出戏了……想想当初「終わる世界とバースデー」也在剧情高潮处引用过女仆咖啡帕露菲的台词，看来给自己笔下的名台词申请专利都能成为丸户的一条生财之路（误）。



热爱 gal 的可不止剧本葉山。初次接触 inre 的话一定会惊异于 ED 的 STAFF 表——除了原画和剧本，程序、脚本、演出、Debug 这些工作也都是葉山和原画ぬい两人完成的，工作量之大可想而知。他们还在完成通常工作的基础上，在忠臣蔵 FD 里试着做了动态 Hscene，这次又玩了一把动态立绘，虽然出现次数很少但很有趣。另外，本作就连只露一面的路人也全都画了脸（尽管有一部分是忠臣蔵角色客串），就连人物的姿势和小道具都会按照剧情所写的忠实用画面表现出来。举个具体点的例子，剧情前期视音送给拓实的时钟，在后面拓实的几处住所中都能看得到。别说 inre 这种实质只有两个人的小品牌，即使是业界大厂也极少会细致到这种地步。ぬい不仅敬业地画出了形形色色的人物和小道具，数量庞大的素材对同时担任程序和演出的他和葉山也是很大挑战。如果不是对游戏制作抱有强烈的热情，谁会如此换着花样给自己加重负担呢？再来说说演出，上次被玩家吐槽了动作场景描写不给力、画面哗哗哗闪几道光 CV 哈哈哈喊几声就过去了之后（ufotable：阿嚏！），这次葉山索性就只大致描述战况，细节部分全用演出来表现，动作场面变得更加直观。能把战斗情节写得特别出色的剧本家本来就屈指可数，用这种方式回避自己的短处倒也不失为一种聪明的选择。根据葉山的风格，战斗场景恐怕是他作品中必不可少的

部分，这样下去也说不定在葉山跻身一流剧本家、ぬい成为卖座画师之前，他们会先成为魔法使之夜那种水平的程序员（笑）。

ぬい的工作态度固然令人钦佩，本职原画方面的表现就有些差强人意了。一打开游戏，颜色极其鲜艳的画面给人感觉就像走进了琳琅满目的小商品批发市场，人物粉墨登场后玩家又好像在看一棵棵色彩斑斓的圣诞树在谈笑风声……此外，角色冲出脸框冲出亚洲的硕大双眼和欲与 minori 试比球（从形状来看还是美式橄榄球）的冲击性巨乳相当不协调，难称精良的画面俨然成了 inre 的短板。ぬい向主流萌画风的靠拢是失败的，相比十年前的同人版，技术上确实有不小进步，可受众更多的商业版画面评价反而更低。单说封面图吧，看过两个版本的人很难不感叹——“这 tm 是一个人画的？！”“这 tm 画的是一个人？！”旧版画风虽然尚有不成熟之处，可人物的神情，动作，身体比例，与背景的融合等各个方面都远胜突出一股媚俗之气的新版，淡雅的色彩很是有些大师风范。如果说旧版体现出的是一种飘逸静谧，那新版就是重量感与动感并存了——永远上衣被巨乳撑开前的三秒钟，连裙摆都紧张得无法随风摆动！（逃）。



由于主要工作都由葉山和ぬい两人来完成，制作一部游戏的工期也不可避免地长。商业化之后，inre 真正意义上的完全新作只有剧本不长的忠臣蔵 FD，而作为重制作品的僕君也较短，即使如此他们制作一部作品平均还是需要大半年的时间。如果吸纳更多人才加入 inre，加重经济负担的同时，葉山和ぬい就会有更多时间和经历来精进作为剧本家和原画师的水平，制作周期也有望缩短；而这两人要是没有什么野心的话，现在的 inre 虽然不够卖座，因为成本较低他们还算能自给自足，贸然改变对小厂商来说也不一定是好事。同人时代的他们的作品除了忠臣蔵和僕君，就只有僕君的一部外传，和被称为れいんどっぐ版家族计划的“四季之诗”了。按照 inre 的经营策略，它们重制为商业化作品的可能性很高，不过最近一向只给自家写游戏的葉山作为外注剧本参与了まどそふと即将在 4 月发售的「ワガママハイスペック」，会不会对 inre 今后的动向产生影响值得关注。

当然就算他们本事再怎么大，CV 和音乐也没法自己来。CV 方面除了披着三代真子马甲的米澤円，其他几位主役诸如有栖川みや美、御苑生メイ、桐谷華、小倉結衣、秋野花也全都是忠臣蔵系列的老面孔了，大概今后 inre 的作品她们亦不会缺席。顺便一提，葉山还真在这里客串了一下路人角色……而作为一部故事与音乐联系紧密的作品，僕君当然也在音乐上下了功夫。井原恒平的 BGM 素质优良，与剧情契合度很高，烘托氛围的效果上乘，就是其中几首实在太像忠臣蔵的曲子，有点串戏……商业化没有沿用原版 Duca 的歌曲「Only you」，新 OP「永遠と一瞬」则由彩音演唱，可能成不了经典，富有速度感的轻快乐曲配上彩音清新的嗓音也不失为一首好歌。插入歌和 ED 由米澤包办，经过 LEAF 培养的米澤唱功确实可以说是目前里界 cv 中比较出色的，温柔婉转的歌声很适合两首抒情系的歌曲。

结语



向日葵当然无法驱散雾霾，但假如这个一波三折的故事帮你消解了十几小时的无聊，或是拓实一行人同伴间的羁绊稍稍感动到了你，亦或是人与人之间的奇妙因缘让你感叹，甚至是徐切荣武山这样的反派蠢得你笑 cry，哪怕没玩游戏、只是本文让你觉得还算有趣——假如这个向日葵一般的故事，能给你在和雾霾搏斗的冬日里带来一点点额外的欢乐，它的绽放就是有意义的。▲




恋人的痕迹
Lover's Incision
我们迈过这世间的
一切繁华与阴霾，
始终不曾停留……
最为璀璨耀眼的刻
痕新篇，即将开幕！
http://angelsblue.org
http://buluo.qq.com/
p/barindex.html?bid=
13702 官网/兴趣部落
继恐怖解谜RPG
名作《灰烬之棺》
后，蓝天使制作组
制作人Ladomu第
二部神秘RPG新
作，即将公布！
黑色花与红山羊
-BLACK DATURA & RED GOAT-



蓝天使制作组
AngelsBlue

【故事类型】近未来架空科幻系纯爱ADV
【游戏特色】近未来、架空科幻（SF）、纯爱、悬疑、虐心、哥特萝莉、黑色歌谣
【故事篇幅】长篇剧本

游戏介绍

《恋痕》（恋人的痕迹）是蓝天使制作组的最新作，国内高人气GAL刻痕系列的衍生作品，属于刻痕系列的姐妹篇，拥有和刻痕系列风格完全不同的崭新故事。其实恋痕和刻痕也并非同属一个系列，未来恋痕系列与刻痕系列也将有各自不同的发展方向。

序章后续故事猜想:与《刻痕3》一样，这一作同样有着超越生死的世界观设定，也就是说，人物在序章中的‘死’也许并不代表着‘结束’，而且序章中已包含了贯穿《恋痕》全篇始终的重要线索（应该说重要的线索全在序章里），同《刻痕3》一样，这一作的故事走向、发展与结局也是一开始就定好的，就看你能否猜到～

故事介绍

由于幼时的杀人事件，被强制收容在研究所里的少年柊真，逐渐的在研究所里长大，而为了限制他强大力量的觉醒而造成危害，他的记忆也一遍遍的被抹消，直到他变成了一个完全听话的生命兵器。

然而就在一次执行任务结束后，某一天柊真突然醒来之时，他发现自己已经完全被困在了研究所里，而此时的研究所内除了其他几个生命体兵器之外，已经空无一人。所有的研究人员都已经不知所踪，所有的研究计划也都已经停止。整个研究设施已被静寂和恐怖完全笼罩。

而就在众人疑惑并思索究竟发生了什么事之时，研究所里出现了不明生物，对依然存活的生命试验体发动了攻击，柊真带领存活下来的实验体少年少女们，一边寻找逃出研究所的方法，一边试图找到他们接连遭遇的神秘事件的真相。在研究所内被困众人的努力之下，他们终于与研究所以外的生命试验体取得了联络。

而当外部的人赶到研究所之时，却看到了无比惊悚的一幕……

《恋痕》—覆灭的童话，神秘的歌谣……
一段颠覆你所有想象的震撼刻痕新篇，即将开幕！

東方

新月琉璃Crescent Glaze

同人插画本《景·不被遗忘的幻想乡1up》

通贩地址：

https://mikoanime.taobao.com/

通贩价格：

50元/套

发售内容：

序章全彩短漫&3D插图插画本/纸袋/笔/眼镜

WeiBlog：

http://weibo.com/BiggerAcg

参展预定：

无


景・遺失されず幻想郷



速水奨
SHOW HAYAMI


远坂时臣
Fate/Zero


蓝染惣右介
BLEACH

三轮一言
K


阿亚纳米
07-Ghost

中田譲治
JOUJI NAKATA


言峰绮礼
Fate/Zero


阿卡多
HELLSING


GIRORO
KERORO军曹


马基
火影忍者

扫一扫
抢门票



官方
微博



官方
微信



官方应援群：
237698516

AnimePower

二次元狂热官方旗舰店

周边天天特价·新品来哒

『舰队收藏』
金属咸鱼勋章（咸鱼勋章+勋章盒）
价　格：~~68 元~~
狂热价：64.6 元

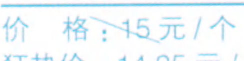




『舰队收藏』
金属甲种勋章（甲种勋章+勋章盒）
价　格：~~68 元~~
狂热价：64.6 元



『舰队收藏』布制御守
欧洲新星齐柏林 + 第六驱逐队 +C89 劳模鹿岛
价　格：~~15 元~~ / 个
狂热价：14.25 元 /




『舰队收藏』废材提督制造机
北方酱大 / 小抱枕
高 42cm
高 15.5cm





价　格：~~129 元~~
狂热价：116.1 元
价　格：~~45 元~~
狂热价：40.5 元

『Lovelive!』
南小鸟大 / 小抱枕
高 42cm
高 15.5cm





价　格：~~129 元~~
狂热价：116.1 元
价　格：~~45 元~~
狂热价：40.5 元

『Lovelive！』
活页卡片收藏册
价　格：~~99 元~~
狂热价：94 元




『舰队收藏』
活页卡片收藏册
价　格：~~99 元~~
狂热价：94 元




『舰队收藏』 A 款
翔鹤 & 瑞鹤手机架
价　格：~~28 元~~
狂热价：26.6 元
可置放 5.5 英寸大屏手机



『舰队收藏』 B 款
北上 & 大井手机架
价　格：~~28 元~~
狂热价：26.6 元
可置放 5.5 英寸大屏手机





* 本页的所有二维码均用手机淘宝 APP 扫码

二次元狂热 Two Dimension Mania 87

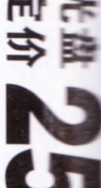


微博：http://e.weibo.com/2dmania
信箱：2dmacg@sina.com

封底故事 小卡作品









光盘 定价 25 非卖品